3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。





最优价格 最优性能 保证兼容性

花一样的价钱,你的选择是什么?

烧录合卡VS商质卡带(D卡)

	合卡功能	200000000000000000000000000000000000000	- 関語		其性功能
焼穀合卡	**	可重复债款 一万次	全新芯片 保证质量	可養容其它 接景品牌	可对应其他模录 软件自动升级
醫販卡索	章年.	不能換录	岩膜芯片 质量不保证	完全不可是非	ž

最优价格 最优性能 保证兼容性 烧录速度快,擦写可达万次。



256mm







www.kst1388.com

产品在全国各大游戏专卖店均有销售 联系人: 何小姐 (0)13710876575 020-34097538



MAGIC EDITOR CARD

新一代 G B A 全 手 推。 可 真 培 理 非 密 科 并 可 对 密 码 进 行 模 绿 和 海 出 。 详 提 功 能 读 查 读 说 明 博 !





水晶版



君母問題則美籍

天涯何处无芳草 一光棍们的梦中情人

聊聊游戏中的梦中情人,给自己一个告别单身的祝福。光棍节已经过去,让光棍的日子也一同成为历史吧……

P39

《口袋妖怪不可思议的迷宫》

超详细攻略

游戏系统深入剖析 超宫突破战术详解 金道具详细列泉

P86

超任名作的再次降临

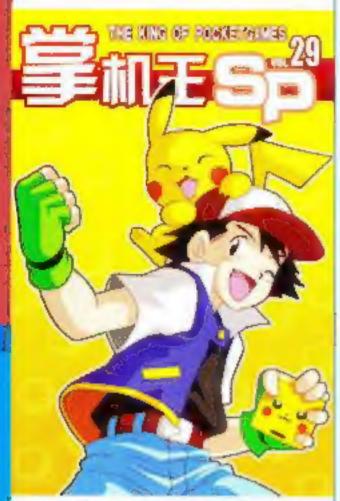
大金刚王国3

完美收集攻略

美一家自点金解析 隐藏要素金收集

P1 22 目标是最高完成度——105%

话梅辣葱喝的蜂鸣



封面插图:陈杰 美术总监:吴松



本期赠品



新浪图铃畅游充值卡



口袋光环 VOL.29

健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏 注意自我保护, 谨防受骗上当 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身 合理安排时间, 享受健康生活

182 章机市场扫描

184 本杰明的NES手掌机

目录

掌机情报站	
4 《危机之源 最终幻想》	N》明年E3展出?
4 任天堂WI-Fi网络遗遇透	
	海时代IV》两大常机平台齐登场
6 小岛秀夫再度出马,PSI	P新作呼之欲出
最新日本掌机游戏周	周间销量榜008
汉化讯息台	009
掌机黄金融	010
前线狙击	013
13 电车GO: 携带版 中央数	東篇 26 魔法工厂 新牧场物语
14 超级机器人大战MX 拥?	The state of the s
16 怪物豬人 携帶版	32 新超级马里奥兄弟
18 战地指挥官	33 家尼克 冲刺
20 机关	36 口級棒球8
22 吃豆人世界拉力	37 死神BLEACH 脑鸭苍天的命运
24 宇宙遊戲机 携帶版	38 票始外星人
25 EXIT	
39 天涯何处无芳草——光	
39 天耳何处无芳草——光 特快专递······	概如約罗中特人 052
39 天涯何处无芳草——光 特快专递······	程们的梦中情人
52 福福之岛 58 Talkman	程们的實申情人
39 天即何处无芳草——光 特快专递 52 福福之岛	##T的事中情人
52 福福之岛 58 Talkman 62 银河战士Prime弹跳台	程们的實申情人
75 天即何处无芳草——光 特快专递 52 福福之岛 58 Talkman 62 银河战士Prime弹珠台 66 众乐乐大全 68 马里奥赛车DS	程子的事件人
特快专递 52 福福之島 58 Talkman 62 银河战士Prime弾珠台 66 众乐乐大全 68 马里奥赛车DS	##
#	程子的事件人
79 天田何处无芳草——光 特快专递 52 福福之岛 58 Talkman 62 银河战士Prime弹珠台 66 众乐乐大全 68 马里奥赛车DS 攻略透解 86 口级妖怪不可思议的迷 109 哈利波特与火焰杯	##1995年3人
# 快 专 递 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	#TYP 中省人
# 快 专 递 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	#打宮梦中清人
# 快 专 递 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	# () 中
75 天田何处无芳草——光 特快专递 52 福福之岛 58 Talkman 62 银河战士Prome弹珠台 66 众乐失全 68 马里奥赛车DS 攻略透解 86 口袋妖怪不可思议的迷 109 哈利波特与火焰杯 研究中心 134 《X战暨2 来世降临》深 142 《超级机器人大战J》— 147 《游戏王 对战怪兽GX 】	## 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
79 天里何处无芳草——光 特快专递 52 福福之岛 58 Talkman 62 银河战士Prime弹珠台 66 众乐失全 68 马里奥赛车DS 攻略透解 86 口袋妖怪不可思议的迷 109 哈利波特与火焰杯 研究中心 134 《X战暨2 末世降临》深 142 《超级机器人大战J》一	## 1 2 5 世界连线 72 5 世界连线 ——《马里叟賽车DS》上网对战指的 75 金柳 世界第八大奇迹 80 装狼3 畫刚之役 84 疯狂弹球/立体方块
75 天田何处无芳草 — 光 特快专递 — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	## 1 2 2 1 2 5 世界连线
特快专递 52 福福之島 58 Talkman 62 银河战士Prime弾珠台 66 众乐大全 68 马里奥赛车DS 攻略 近解 70 中心 134 《X裁警2 末世降临》深 142 《超級机器人大战J》 147 《游戏王 对战怪兽GX 目 152 《洛克人EXE5 加内尔小 156 口袋妖怪洋尽分析	## 1 2 2 2 3 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5
#	## 1 3 5 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3
特快专递 52 福福之岛 58 Talkman 62 银河战士Prime弹跳台 66 众乐是要 68 马里里赛车DS 交略逻解 86 口袋妖怪不可思议的迷 108 哈利波特与火焰杯 研究中心 134 《X战器人大战》 142 《超级机器人大战》 147 《游戏王 对战怪兽GX》 152 《洛克人EXE5 加内尔小 156 口袋妖怪详尽分析 156 火热秘技 168 《FIFA足球"	## 1 2 5 世界连线

	(())	TENTS	CEIA —	
191	COTA			
194	软件大观园	191		
大金州王郎 122 105				
#	Estaben	104	大金刚王郎3 122、	168
198		194		166
200 游戏方花荫 205 餐帐日语教室 208 游戏美盛秀 210 游戏 210 游	The second secon	上网攻略		84
200 游戏方花筒 206 終於日语教室 206 游戏美能秀 210 游戏方花筒 206 游戏美能秀 210 游戏方花筒 206 游戏美能秀 210 游戏 美国 210 游戏 经 210 游戏 经 214 美机游戏吧 226 设场生活 226 设场生活 228 逆数则场 228 避戮从像专区 230 常机游戏怀旧长瓣 228 点缘中医 246 Levell中坛友互动专住 247 内小块 游戏 250 筛并快乐带—— 我的第上格斗路 247 内小块 游戏 250 筛并快乐带—— 我的第上格斗路 247 小小块 游戏 250 筛并快乐带—— 我的第上格斗路 247 小小块 游戏 250 筛并快乐带—— 我的第上格斗路 252 在掌机的秘市中横行高道 248 是中国 252 在掌机的秘市中横行高道 250 统并传乐带—— 我的第上格斗路 252 在 254 人称 254 人称 254 人称 255 个时间	游戏万龙篇	200		109
□ 上 可 注			金刚 世界第八大帝語	
大学 大学 大学 大学 大学 大学 大学 大学			口提级信不可思议的途底	
大学 大学 大学 大学 大学 大学 大学 大学	拿上动漫游	210	市之数劫队	
214 手机游戏吧 216 口袋妖怪广播台 226 较场生活 228 途较场生活 228 途较场生活 228 途较场场 228 空门人学 237 室门人学 244 中吴者的反馈 245 《掌机子学》第27根中安名章 242 问题地带 245 《掌机子学》第27根中安名章 242 问题地带 246 LevelLp玩友互动专栏 247 网络 247 内小说 游戏 250 颁并快乐着 设施 248 全域 249 永恒一刻 250 颁并快乐着 设施 258 企业机的都市中横行额道 249 永恒一刻 252 在掌机的都市中横行额道 259 杂恒一刻 252 在掌机的都市中横行额道 258 在掌机的和市中横行额道 258 在掌机的和市中横行额道 258 在掌机的和市中横行额道 258 在掌机的和市中横行额道 258 在掌机的和市中横行额道 258 在掌机的和市中横行额道 258 在影达人 费利 技术调制 258 在影达人 费利 技术调制 258 在影达人 费利 技术调制 258 在影达人 费利 技术调制 258 在影片及 258 下下大全 258 下下 第一人称投点附进游戏 280 海上海海戏 280 马上海海科技术 280 马上海海技术 280 马上海海科技术 280 马上海海球术 280 马上海球术 280 马上海海球术 280 马上海海球术 280 马上海森球术			语更人EXE 加内尔小队	
216 口級妖怪广播台 226 较场生活 228 速转励场 228 速转励场 230 歌机游戏怀旧长廊 230 歌机游戏怀旧长廊 230 歌机游戏怀旧长廊 230 歌机游戏怀旧长廊 232 建筑机器人大战专区 232 建筑机器人大战专区 232 本门人等 244 中要者的反馈 245 年龄和王学》第274中交名单 246 空境空间 246 LevelL中辰友互动专栏 247 小小说 游戏 250 缩并快乐着 — 我的掌上格斗路 248 不信户 刻 250 征并未入全 256 上于一种技术 250 征手未入全 250 小游戏综合发售表 254 在地达人 原和 技术通过 250 征手未入全 256 上于 250 人工 25			模似人生工	
228 遊戲別編 228 遊戲別編 230 繁机牌戏怀旧长篇 230 繁机牌戏怀旧长篇 230 繁机牌戏怀旧长篇 230 繁机牌戏怀旧长篇 232 型级机器人大战专区 232 型级机器人大战专区 232 型级机器人大战专区 244 中吴者府反馈 238 小编香宿 245 《拿机王字》第27组中契名单 246 应款空间 246 Levell,中辰友互动专栏 247 向赐她带 246 Levell,中辰友互动专栏 247 向赐她带 250 痛并快乐普——我的掌上格斗器 247 小小说 游戏 250 在蒙视的都市中模行霸道 250 在蒙视的和市中模行霸道 250 在蒙地及 256 P\$P X 中,我们有一个大型,我们看到这个大型,我们有一个大型,我们有一个大型,我们看到这个大型,我们有一个大型,我们就是我们看到一个大型,我们就是我们就是我们就是我们的一个大型,我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是			的戏王 对故怪器GX	
222 超級机器人大战专区				
次门人SP 244 中安書的反馈 245 (常航王SP) 第27組中交名章 246 LavelUp玩友互功专栏 247 小小境 游戏 250 缩并快乐着 我的掌上格斗路 元禄见 140 140 140 140 140 140 140 140 140 140		230 掌机游戏杯旧长廊		
232 常门人於 238 小編香語 245 (李机至於) 第27個中交名 246 反流空间 246 LevelLp反友互动专栏 246 阿爾地蒂 246 LevelLp反友互动专栏 247 小小说 游戏 250 缩并快乐普—— 我的第上格斗路 252 在掌机的都市中操行额道 252 在掌机的都市中操行额道 253 在掌机的都市中操行额道 254 加斯戏综合发售表 255 在掌机的都市中操行额道 256 加手先大全 256 加手外角导演数 PUZ 查看美数成 A · RPG 动作·角色粉满游戏 RAC 事年游戏 A · RPG 动作·角色粉满游戏 RAC 事年游戏 A · AVG 动作·有险游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他美游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他美游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他美游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他美游戏 SLG 课城/战略游戏 ETC 其他美游戏 SLG 课城/战略游戏 ETC 其他美游戏 SLG 课城/战略游戏 ETC 其他美游戏 STG 制造游戏 MMORPG 大型多人在战角色粉满游戏 STG 射造游戏 MMORPG 大型多人在战角色粉满游戏 STG 射造游戏 MMORPG 大型多人在战角色粉满游戏 STG 射造游戏 MMORPG 大型多人在战角色粉满游戏 STG 射造游戏 SPG 加斯坦克 SPG SPG 加斯坦克 SPG			HD5	
248 小编音语 245 (学机王SP) 第27屆中受名章 240 安德空间 246 LevelLp后友互动专栏 现法工厂 新世场传播 240 安德空间 242 何期地带 元特配工ACT 用作证 250 缩并快乐等——我的掌上格斗路 257 在家机的都市中横行高道 地域以与重型足术 259 录恒一刻 252 在家机的都市中横行高道 地域以与重型足术 256 在家儿的都市中横行高道 地域以与重型足术 256 在家儿的都市中横行高道 地域以与重型足术 256 在家儿的都市中横行高道 地域以与重型足术 256 在家儿的 对于 150 有关型 256 在家儿的都市中横行高道 地域以与重型足术 256 在家儿的 对于 150 有关型 256 在家儿的 256 在家儿的的 256 在家儿的的 256 在家儿的 256 在家儿的的 256 在家儿的的意思,我们的 256 在家儿的的 256 在家儿的的 256 在家儿的的 256 在家儿的的 256 在家儿的的 256 在家				
240 交流空间 242 问题地带 ②			马思则唐辛DS	
空机王自由後	240 交流空间			
247 小小说 游戏 250 痛并快乐普—我的難上格斗路 249 永恒一刻 252 在掌机的都市中機行關道 掌机游戏综合发售表 254 口袋光环 精彩内容导视 256 游戏类型说明 東文學以英文篇写的方式表示着 0.00 A · RPG 动作·角色扮演游戏 RAC 寒车游戏 AVG 冒險游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他类游戏 SLG 標樣/故略游戏 ETC 其他类游戏 SLG 模樣/故略游戏 FTS 即时战略游戏 FTG 短端的感游戏 FTG 短端的影戏 STG 排出游戏 SPG 运动游戏 MMORPG 大型多人在线角色形演游戏 STG 排出游戏 STG 地击游戏 MMORPG 大型多人在线角色形演游戏 STG 射击游戏 MMORPG 大型多人在线角色形像形成 STG 射击游戏 MMORPG STG STG STG STG STG STG STG STG STG ST	242 问题地带		班特BLEACH 被降在天的命运	
252 在掌机的都市中橫行關道	掌机王自由谈	247		125
学机游戏综合发售表 254 游戏类型说明 内文中以英文简写的方式来示差 ACT 物作游戏 PUZ 生程美游戏 AVG 简格并为色粉演游戏 RAC 事本游戏 AVG 简格并为色粉演游戏 RAC 事本游戏 AVG 动作+可能游戏 SLG 模型人数格游戏 ETC 其他类游戏 SLG 模型人数格游戏 FPS 第一人称根点射击游戏 S. RPG 战局通路游戏 处三人世界批力 工程等以 FTG 格斗游戏 SPG 运动游戏 地西游戏 地面游戏 地面游戏 地面游戏 MMORPG 大型多人在线角色粉演游戏 机料名标大多为编写。各修写表游戏、新版等。 工程等 工程等 工程等 工程等 工程等 MUG 音乐游戏 TAB 果面游戏 工程等 工程等 <th< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td></th<>				
1	749 永恒一刻	252 在掌机的都市中横行霸道	恒河战士Pime弹跳台	
PSP 許文學型说明 內文申以英文簡寫的方式表示差別表示 表面 數學學 具体解釋如下 ACT 助作辦股 PUZ 整理美游戏 AC	掌机游戏综合发售	表254	右隔达人 長解 牧糧毒物幣	128
PSP 許	口袋光环 蠕彩肉象	是加256	众乐乐大生	1800
A				
A · RPG 动作+角色扮演游戏 RAC 賽车游戏 A · AVG 简简数 RPG 角色扮演游戏 A · AVG 简简数 RPG 角色扮演游戏 A · AVG 动作+面脸游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他类游戏 SLG 模拟/战略游戏 FPS 第一人称视点射击游戏 S · RPG 战略角色舒演美游戏 FTG 格斗游戏 SPG 运动游戏 MMORPG 大型多人在线角色粉演游戏 STG 射击游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 MUG 有乐游戏 TAB 桌面游戏 TAB 桌面游戏 MUG 有乐游戏 TAB 桌面游戏 TAB 中文体系 TAB	游戏类型说	, 一种文字以英文简写的方式表示者 及类型,具体解释如下。		
AVG 簡整游戏 RPG 角色扮演游戏 A·AVG 动作+實验游戏 RTS 即时战略游戏 ETC 其他类游戏 SLG 模型/战略游戏 FPS 第一人称视点射击游戏 S·RPG 战略角色舒调类游戏 FTG 格斗游戏 SPG 运动游戏 MMORPG 大型多人在线角色扮演游戏 STG 射击游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 TAB IDS IQue DS:特纳科技有限公司出基 IQS IQue DS:特纳科技有限公司出基 Multi 指接游戏对应多特游戏平台 N-Gage N-Gage, Nokia公司出基 N-Gage, N-Gage, Nokia公司出基 N-Gage, Nokia公司和工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工		物作游戏 PUZ 益智美游戏		
ETC 其他类游戏 SLG 模拟/故略游戏 PDS 第一人称视点射击游戏 S · RPG 战略角色粉藻类游戏 PDS 经动游戏 SPG 运动游戏 MMORPG 大型多人在线角色粉滴连流 STG 射击游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 PDS Game Boy Advance,Nintendo公司出基 IDS Que DS.神游科核有限公司出基 Multi 指某游戏对应多种游戏平台 N-Gage N-Gage,Nokia公司出基 Multi 指某游戏对应多种游戏平台 N-Gage N-Gage,Nokia公司出基 PSP PlayStation PORTABLE,SCE公司出基 PSP PlayStation PORTABLE,SCE公司出基 WSC Wonder Swan Color,Bandal公司出基 地位制度 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10	AVG	實险游戏 RPG 角色扮演游戏		
FPS 第一人称视点射击游戏 S · RPG 战略角色粉演类游戏 FTG 格斗游戏 SPG 运动游戏 MMORPG 大型多人在线角色粉演游戏 STG 射击游戏 MUG 音乐游戏 TAB 果面游戏 MILE BO I 相關 中央线 II				
MMORPG 大型多人在线角色粉演游戏 STG 射击游戏 MUG 音乐游戏 TAB 桌面游戏 TAB 桌面游戏 TAB 桌面游戏 TAB 桌面游戏 TAB 桌面游戏 TAB 桌面游戏 TAB 写名词及各游戏机名称的解释如下 GBA Game Boy Advance,Nintendo公司出基 IOS IQue DS.神跡科核有限公司出基 Multi 指某游戏对应多种游戏平台 N-Gage N-Gage,Nokia公司出基 NDS Nintendo Dual Screen,Nintendo公司出基 PSP PlayStation PORTABLE,SCE公司出品 WSC Wonder Swan Color,Bandal公司出品	FPS 第一人称视点	射击游戏 S・RPG 战略角色對演奏游戏		
大神・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		色粉演游戏 STG 射击游戏		
TOTAL 写名词及各游戏机名称的解释如下 GBA Game Boy Advance、Nintendo公司出品 IDS iQue DS.神動科技有限公司出品 Multi 指某跡政对应多种游戏平台 N-Gage N-Gage、Nokia公司出品 NDS Nintendo Dual Screen、Nintendo公司出品 PSP PlayStation PORTABLE、SCE公司出品 WSC Wonder Swan Color、Bandai公司出品				
IOS IQue DS.神跡科技有限公司出品 Multi 指某跡政对应多种游戏平台 N-Gage N-Gage, Nokia公司出品 NDS Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品 PSP PlayStation PORTABLE, SCE公司出品 WSC Wonder Swan Color, Bandai公司出品	171 TT 171 171 172	词及各游戏机名称的解释如下		
Multi 指某游戏对应多种游戏平台 N-Gage N-Gage, Nokia公司出品 NDS Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品 PSP PlayStation PORTABLE, SCE公司出品 WSC Wonder Swan Color, Bandel公司出品				
NDS Nintendo Dual Screen,Nintendo公司出品 PSP PlayStation PORTABLE,SCE公司出品 WSC Wonder Swan Color,Bandei公司出品	Multi	指某游戏对应多种游戏平台		
WSC Wonder Swan Color,Bandal公司出品 Web Water Wate	NDS	Nintendo Dual Screen,Nintendo公司出基		
		PlayStation PORTABLE, SCE公司出品		

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

Sat fill

《危机之源 最终幻想VII》明年E3展出?

GRISISEORE FINAL FANTASY.VII

作为《最终幻想》(I)以下简称《FF VII》)关联作品的第四弹、PSP版的《危机之源 最终幻想 VII》(以下简称《CC FF VII》)宣布制作计划已经有将近一年左右的时间了,但除了今年E3大展上的一小段概念影像外,这款游戏就几乎没有公布过更进一步的消息。考虑到目前PSP在日本处于颓势,许多玩家都担心这款游戏会不会像当年WSC版的《FF III》那样中途夭折。不过,近期该游戏的制作人北湖佳范和人物设定野村哲也在接受日本媒体采访的时候明确表示,游戏目前正在顺利制作之中,并且将会协同另外一款之前从未公布的《FF VII》关联作品的收尾作(机种未定)于明年E3时正式展出。

制作人北瀬住范先生表示,《CC FF VII》在故事上将主要以发生在《FF VII》前后没有说清楚的部分为中心,就像之前所公布的一样,克劳德昔日的战友扎克斯将会是本次故事的主角。本作在剧情上会包括一些之前的关联作品中已经叙述过的部分,但在《CC FF VII》中,这些部分将会描述得更加仔细,更注重细节部分。本作的剧本基本上已经完成,但由

于目前还没到可以发表的阶段,所以暂时还不能公开。

野村哲也先生表示。《CC FF VII》的开发并没有像大家所想像的那样举步维艰,因为游戏的制作人

员同时还要开发其他作品,所以才影响到了开发进度。游戏的剧情已经差不多完成了,目前正在验证战斗操作等方面的内容。考虑到PSP的携带性,这次的剧情将会为能够轻松简便地游戏而服务,不过在玩的感觉上比起家用机来将会毫不逊色。

虽然北濑先生和野村先生的发言扫除了玩家们心头的疑云,但另一方面也意味着,原本预计在2006年初发售的(CC FF VII)的正式发售时间很有可能至少要在明年6、6月之后了。而传说中的"《FF VII》关联作品的权尾作"的真面目又是什么?它会是一款掌机作品吗?相关消息请留意《掌机主SP》以后的报道。



Event

任天堂Wi-FI网络遭遇速度故障

早前任天堂公司公布可以通过他们公司的 WI-FI连接服务,让全球的玩家无线对战(马里 奥赛车DS)和(托尼·霍克滑板),最近,就在 全球的玩家为他们拿到任天堂的WI-Fi终端设备 欢呼雀跃时,一丝不协调的声音却传了出来。

在任天堂的WI-FI服务官方网站上,目前的服务状况被描述为:"全球WI-FI服务遭遇干扰问题。"进一步深入网站可以发现,这个问

题单单发生在《马里奥赛车DS》的Wi-Fi连线对战上,《托 尼·霍克滑板)倒是一点问题没有。

出现问题的具体原因还没有公布细节方面的材料,但是 网站向出现问题的玩家提供了一条解决方案。

"从我们的试验中得出大部分无线对战问题的出现都是由于您 的周围有一些其他的无线设备(如:无线路由器、微波炉之类)。 强烈建议大家在发生问题时转移地点或是关闭其他无线设备。



冒险者无国境。

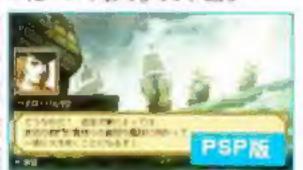
海时代Ⅳ》两大掌机平台齐登场



在今年10月举 行的"NDS 秋季发布 会 2005"上, Koei 公布了旗下署名 SLG作品(大航海时 代》的NDS版制作计 划。虽然当时并没 有给游戏冠以正式 名称, 不过从公布 的画面采看,大家 还是依然可以猜到

游戏具实是系列第4作的复刻版。最近该游戏 的新情报终于得以公布,游戏的正式标题将命 名为《大航海时代Ⅳ 新航路》、并预计于明年? 月份同时登陆NDS和PSP两大掌机平台。

〈大航海时 代IV》原是1999 年登陆于PC和 PS平台的一款 名作。以其新颖



的16世纪海洋冒险题材和唯美的画风给厂 SLO爱好者留下了极其美好的回忆。这次的复 刻版并不仅仅是单纯的移植, 而是将会在原作 的基础上加入众多新的要素。目前所公布的新 能优异, 在画面表现上也将更胜一筹。



要素包括:增加新 的交易路线"黄金航 路",如果能发现它 的话将会获得更高 的报酬;用"谜之古 地图"来进行财宝和 秘境的探索, 每次 的谜团都会不同, 多次挑战都能获得 新的乐趣,通过通 信对战可以和好友

的帆船进行海上竞速,获得竞速胜利同样可以 获得较多的奖金。

除了 NDS版和 PSP版共 通的新要 紫外.光 荣还特别



针对两大掌机的性能加入了各自不同的新要素, 比如NDS版将增加对应触控笔的全新操作方式, 当然在海上竞选的时候也可以用触控笔来控制; PSP的画面比例将变为16:9. 同时由于主机性



Spike成为Dwango子公司,

今后将加强网络及手机游戏开发



11月14日, 株 式会社Dwango宣布 了他们已经取得了 日本著名游戏公司 Spike的股份, 井将 其纳为自社子公司 的消息。股份的让 渡契约已在11月14日签订,而股份让渡也已经 在11月16日顺利完成。Spike曾经在PS2上开发 过例如(待道)、(喧哗番长)等脍炙人口的作 品, 虽然在掌机上开发的游戏并不算多, 但如 NDS上的《研修医天堂独太》还是取得了一定成 绩,而"《忍道》系列"的最新作《忍道 焰》也将于 明年登陆PSP平台。

成为Dwango的子公司后,Spike今后将更加注重网络游戏以及手机游戏的开发。早在今年4月,Dwango已经将制作过"《风来之西林》系列"、"《恐怖惊魂夜》系列"的Chunsoft纳为

了自己的子公司。既然现在Spike和Chunsoft都已属于Dwango麾下,那今后是否会推出由这两家公司共同开发的的梦幻作品呢?值得期待。

vent

法国发行游戏人物主题邮票

法国现在被认为是游戏业发展最好的国家之一,很多大公司如Eldos、Infogrames、Ublsoft的总部都设在了法国。法国政府对游戏也是极为重视,以至于他们认为光是给市民们提供从事游戏业的机会是远远不够的,宣传的力度还要不断加大。

近期法国的邮政部门发行了一套以游戏史

上最出名的10名角色为主题的邮票。这些主角 们有不少是我们中国玩家也很熟悉的:马里 奥、林克、大金刚,吃豆人、波斯王子、雷 曼。另外为了配合邮票的发行,一本60页厚的 介绍相关游戏的小册子也将同时发售,小册子 最大的卖点就是来自SCE的久多良木健对各款 游戏的介绍与评价。

Event

梦幻组合再联手, Activision续约梦工场

日前Activision和梦工场成功续签了关于继续授权Activision对梦工场电影进行改编游戏的合同,不过合同的具体细节还没有公布。



该合同包括了 未来几年内梦 工场的大部分 重头电影,如 《史莱克》系 列、将于2007

年推出的(蜜蜂的故事)(Bee Movie)和将于2008年上映的(功夫熊猫)(Kung Fu Panda)。 另外两部目前正在制作的电影也包括在内: (蒙古斯第作机)(Rev Havoo)和/加高测数

(雷克斯轰炸机)(Rex Havoc)和(如何训练你的龙)(How to Train Your Dragon)。

改编游戏的范围将覆盖家用机、掌机、 PC等多个平台。Activision和梦工场的合作 开始于好几年前,大量有关(怪物史莱克)的 改编游戏都是由Activision发行,最近走红的

(马达加斯加)相关改编游戏同样 是Activision一手打造的。



Software

小岛秀夫再度出马,全新PSP游戏呼之欲出

目前据小岛秀夫公开的个人官方Blog上透露,小岛秀夫的游戏开发小组目前正在开发一款 PSP游戏。不过目前该计划还处于比较初级的 阶段,一切还处于设计之中,所以小岛秀夫并



没有透露细节方面的东西。Blog上还提到《潜龙碟影 Acid 2》的监督野尻直太将和小岛秀夫一同开发这款游戏。小岛秀夫是否将作为核心成员参与游戏制作目前还不得而知,不过他肯定会为游戏加入他的那些天才想法。

"现在看来它还只是一个项目计划,"小岛 秀夫这样在Blog上写道:"不过重点是它将拥 有一个全新的系统,所以我们现在要做的首要 工作就是了解它是否会被玩家没接受。我们将 制作一个初步的原形版本,让它可以试玩,这 是一个完全不同于传统游戏的新系统,这也是 游戏的卖点。它是会被接受还是拒绝,我们将 拭目以待。"



Taito发布一派列NDS新作

前段时间Talto公布了一系列的PSP新作、 让人以为这个目前已经成为Square Enix 子公 司的游戏厂商完全偏向了PSP的阵营。不过形 势天天在变,最近Talto又公布了三款NDS的新 游戏。

第一款是Taito的看家作品(泡泡龙)的最新作品,游戏将很好地支持双屏,你将可以使用触摸笔来发引泡泡,并且游戏还将支持无线网络功能,最大支持5人对战和一些下载功能。游戏将于2006年27-12日发生。

第二款是一款飞行射击类游戏(弹离), 其

实它就是日版的(纳米漂移)、该游戏的美版皇子今年的7月就已经推出,日版的推出时间为2008年1月28日。

第二款也是 款飞行射击类游戏,不过它是完全原创的、你将可以使用触控笔来控制飞机的速度、选取武器、锁定敌人。游戏还包含了一些 RPG的游戏要素,比如你的飞行员可以通过获得 经验值来升级提高各项能力,如更快的反应能力、更加精确的锁定等等。另外你还可以用游戏中获得的资金到游戏中的高高品购买零件升级你的战机。该游戏将于2008年2月9日发售。

《Capcom经典合集Hemix》

Capcom的早期街机作品拼盘(Capcom经典合集)将登陆北美PSP,其中包括了初代《街头霸王》、《飞龙》(名将》、(194°)以及《威杰或机》等一系列大家耳熟能详的作品。





《天外度境川》

原本预定今年12月发售的 Hudson经典RPG作品(天外魔境!)的NDS版现在将发售日调整到了明年2月,延期的原因很有可能是为了避开年底各个主机上的大作狂潮。

《超级机器人大战》

GBA上的第一款(机战)作品(超级机器人大战A)即将以(超级机器人大战A)为标题于今年冬天移植到日本i-MODE手机上,用额为525日元。

《圣剑传说DS 玛娜之子》

来自SE的A·RPG大作 (圣剑传说DS 玛娜之子)的准 确发售时间目前还没有确定, 不过最近有消息指出这款作品 很有可能在明年2月份发售。

(Mother3)

酝酿多时的任氏RPG大作(Mother3)早前已经宣布将在明年春季在GBA上推出,目前有消息称这款作品的开发方将是曾经开发了《新约圣剑传说》和《庭法假日》等游戏的Brownie Brown。

《大家的块理》

曾经演唱过PS2版(块魂) 片尾曲和(人见人爱 块魂)片头 曲的日本著名歌手松崎茂将继续为即将在PSP上登场的(大 家的块魂)演唱片尾曲。



《太鼓之达人 携带版》

PSP的(太鼓达人 携带版) 最近又有新曲下载,这次追加 的是大家非常熟悉的Namco的 著名冷兵器对战游戏(灵魂能 力2)中的曲子。

((QutRun))

来自美国胸物网站的消息、SEGA目前正在开发旗下著名赛车游戏(OutRun)的新作、针对的手台除了PS?和Xbox外,还包括新锐学机PSP。

《安洁利可》

Noe 的著名女性向游戏 (安洁莉可)新作即将于明年2 月在NOSI登场。除了主要的 游戏模式外,本作还将包括通信模式和占卜模式等NDS版特 有的新要素。



无双福袋

Koe·将在今年12月15日和12月22日分别发售两款包含了(无双)作品的超值福袋。12月15日发售的福袋将包含PSP版(真·三国无双)和(激·战国无双)两款作品,而12月22日发售的那款则将包含(激·战国无双)和(信长的野望将星录),售价均为8800日元。这两个福袋除了包含游戏外,还将附赠豪华特典。

是第三字型测测面间铜马雷

本 票计时间2005年10月31日 2005年11月6日 本



最近的掌机汉化界可谓一成三折,几乎是同时致出的NDS和PSP汉化游戏当仁不让地吹响了次世代掌机游戏汉化步入正轨的号角。但随之而来的却是GBA汉化的又一萧条期。好在已经发布的GBA中文游戏都在乌不停蹄地进行着更新。不断力求向完美

游戏EDS 疆替之吟游诗从

11月9日,天使农化生的Crysta被出NDS游戏(游戏 IDS 噩梦之吟游诗人)(本刊译为(游戏 IDS 噩梦吟游者) 的汉化补丁,该补丁翻译进度如下:全卡片 条纸, 半卡片效果。此外的特别分已经交出宽反劢癿翻译了。Cryst)还特别提到此于巴身没有模拟器,所以他们不能拿回加试,希望玩家们可以测试 下并将发现的永远以为C截倒的形式放到他们的论坛里去,看来这个游戏要批元美,厂大玩家也要上力了。希望有条件的朋友可以去,



以他们一维之力,BUG;E报她址是http://www4.emu zone onglange team bbs。

11月19日,《游戏王LS 鑑梦之价 游诗人》进行了史新,目前处于内漠状态, 次化工作由天使汉化组和 NDSBBS共同进行,目前版本的进度是全卡片。全效果 - 系统 - \$1 - 6 情汉化完成,要完美估计至少还得 - 个月,请大家耐心等待吧。

《战国到神传》位验版

同样在11月9日这天,PSP部含矿下的明本汉化

组放出了PSP游戏(战国封神传) 株鹅版本傻瓜版 012 PSP部落 的管理。是游戏 发布者S称,游



由于时间仓促、该版本只将制情汉化、其他汉化 主在进口中、为了计玩家给 \$P\$P游戏汉化更多的支持。他们希望更多的自治翻译、游戏破解以及汉化统筹 方面的人才参与进来。使汉化主作能够更上《层楼》。

部落汉代组的官方汉化对论区在http: bbs

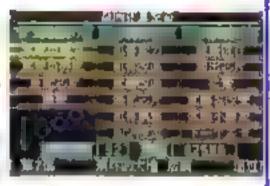


psoper comforumdisplay
php?fid=33,也可以联系QQ(978)
8797),希望各位PSP玩家中的有志之士可以加入当

中,并给他们提出意见利建议。

汉巴和丁里新短消息

■11月5日、EZ 念坛的写伊SD支新了 〈伊敦机器人大成。〉 的次化社 J1 9CN、 该版本 X化了开头及 精神指令、邹分武器



名。人名米莱特未汉化,为17月11年1月放出版。不是《朱汉为人手印》,创作者。天平的10年还 设有放出。还是古大家,名作者。天平的10年还



山、SJF] 對了 CBA苏茂(表上 打任物猶人)以 化版的試制版 3、由民人板 路牌汉化了。

现在又把菜单选项的图片次化了。并兼虚地称终于算是做了。件实事。另外他也有指象翻译以元成汉化市业、有志于共同汉化的刑友请联系SJF. 只要精通日文或者英文就可以。SJF的QQ是422046848。

17日、(通勤·笔) 汉化版(DNA又化) 前尼更新了两 次、最新版本为 17日发布的1 0版

通勤一笔

1 1 1261 12

2610

本。



报道 大戶机上都有數款 關愛是在的作品 PSP的《ITALIAN》 新當中後、是大多生 15年的的 評估:《口菜软 专不可以对这 写例的形式的以同时中的 集合。 《口食软烃》:"我不可以的建設 事所太名作的中的人款作品也能 能給你能來食精等或戶文。《自 里奧春季中多是无疑问是款至于 級作品。如果能与人取机的话乐 趣还会直线上科

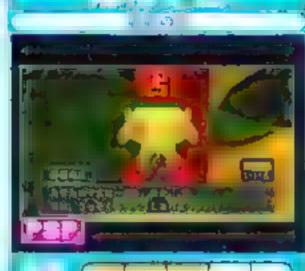


UMD SCEVETO 2006年11月17日 1人 对约PSP专用要克风 354KB以上



本語の「自然性、発育」と を語の「自然性、発育」と を示する。 かず人を交流「自。其・表示了 18年36年 下的。い答名名を言 一、他、1 去井不易、モデショル。 永公及に外足を事等的。此外、 大多か「以門及と発生を終っ」。 でか、作品がより、「は表を言った。 でか、たことが、後ょう認。。」 イイコ、人を不了。

为文: 是称PSP版翻译 软件的作品。玩家只要对看软件时送的麦克风说出自己 想為的話。软件就可以把玩家的 语翻译成英语 目语、汉语、韩 忠中的任何一种,游戏中收录的 约3000条对话是以应付出门旅游 行的 些基本需求。并且除了翻 译功能之外,软件中所包含的一 些迷你游戏也相当有意思,非常 适合学习外语或者是经常田国旅 游的玩家。



此月:本作是一款风格 思定的AFF,初在国府

海文, 风容相当男类的 游游戏, 融合了占卜、解 谜、遂仰意戏等众多要素。利其他 的游戏不同, 玩家在游戏中并没有 一个十分明确的目的, 因此游戏也 并不需要玩家花费大量的则间,来研 究如何己关什么的。游戏中的时间, 死班与现实生活是相同的, 并且游 戏中的占卜结果也会在游戏中及映 出来, 在游戏的过程中玩家会有融 人游戏的感觉。不云游戏的凉愿算 是一个不大不一的问题。

UMD SOEU AVG 2006年11月17日 1人 对应PSP专用麦克奴 67%以及上

I I Of First Co.



林饼干,本游戏威大的两个九一是,一是有完整的指环于二部曲剧情,并可以使用原著中正义和邪恶两方高陷容。二是其富有创新精神的某些游戏系统,比如其升级系统和较分为了两个阶段的战斗系统。可懂的是游戏的缺点和它的一样明显,整脚的操作,不友好的界面,是味的攻关过程,让游戏的评价大大折扣。只同(将环王)的狂热FANS推荐。

马传:作为"(指环主)系列"游戏层新作,本作里然淡不上出色,但也很好地填现了中土世纪的那场社响的战争。游戏中穿插的电影剪辑无疑更让FANS亲切感动。不足的是游戏的整体节奏有些慢,而作为战路游戏,指令操作也显得有些策琐、热痛快玩下去还且甚多。惯一下。不过对于(指环王)FANS来说,本作的魅力还是相当人。

一名好电影改编而来的游戏,可本作的素质还是比预想中的好了不只一点。作为一款战星的好了不只一点。作为一款战星类游戏,玩家可以尽情培养电影中自己喜欢的角色——不光是正义方,假如你喜欢歹角,也可以加入邪恶的霁锋阵营,这样的自由度下使得投入感大增。可多人游戏是突破传统战惧类的一个新尝试,原作中宏大的音乐和剧情也在游戏中得到了良好体现。

UMD EA Games S-RPG 2009年 拉馬8日 1~2人 无对应度边 320ks



LIKY, 泛或查灵事高的作品果然没有让人失望,精灵的3D画面,细腻的手磁,刺激无比的对战,都让人事学或一。尤其值得一提的是本作是第一次支持上网对战的NOS游戏,而经过我们实际体验后,发现这才是本作最大的精髓,为战完全没有推强,而且能够与世界各地的玩家毫无障碍地对战,本作的魅力实在弹簧。比较遗类的上,进步和发展。

母传: 军生就公布的这次任人党事培育。惠大作终于发售了,画面虽为30,但也暴露了NOS机能上的之力。尽管如此,游戏仍将系列那一贯的趣味带给了玩家。游戏中增加的不少多用机版的要素,像假道具、增加不同地形等等,都令游戏更加出色。另外,比起前作GBA版,本作的速度感也大大加强。这对于强调乐趣的该系列来说无疑也是一大进步。

卡片 Nintendo RAC 2006年11月14日 1~4人 五列应营动 电带记忆功能

だれてもラッヒ大全



胜月: 任氏又一款成功

於小游戏的合果,包含牌类、模类、活动类、希腊类等各种类你 从一次动类、希腊类等各种类你 游戏、主是是上不智质疑。简单 的玩法不会让人觉得难以上手, 适合所有人群,同时,游戏支持 成少8人的一下发注,真正复合 了"大家都来玩"这一主题。本作 一种,作都要通过期控制完成, 作此也"点了一位",这可头

解风: 款小游戏的给 集类作品。小游戏的数 集类作品。小游戏的数 是涵盖在十万广,包括了大家 熟悉的各种模牌类游戏不算, 熟悉的各种模牌类游戏,比如 飞镖,保险球、桌球等。数量 之丰富,绝对让你忙于选择。 当然了,游戏的乐趣在于和朋 友进行联机,平常需要准备许 久才能进行的模牌游戏可以十 分方便地进行游戏了,真本愧 是"众乐乐"大全啊。

卡片 Mestando ETC 2005年14月3日 ■1~8人 无对应局边 目帝记忆功能



上IKY: 既但含了"家官"类 游戏的。 新玩。对 京人研 究复,又观含了(口会妖怪) 最大 实点 一收集的乐趣 (多个妖 怪可收集啊),这样的组合还直 是强大。虽然游戏的核心系空仍 然是"迷宫"系统,但可以明显模 受到厂商降低了游戏的难度和门 临,也许是考虑到(自袋妖怪)的 玩家群,所以就算以前。自一 过"迷宫"游戏的玩家都可

36:「泉、肥、飲力 或的两个版本推出在两 部不同的主机上还是第一次。主 加可爱的口袋妖怪以及令人名类 的不可思议之迷宫,都使得该作 成为NDS、GBA近期上的一款大 作。综合各方面来说,GBA版几 乎无可挑剔,但与GBA版几乎完 全相同的NDS还是不免给人以尽 费机能的感觉。不具定是一个严 意来显示的大地下还是是

(基)和(不可思议迷宫)的 组合果然不可见数殊怪为开端,虽然 要为一个口袋妖怪为开端,虽然 不出新,但游戏的内容是十分丰 窜的。玩家将在众多的迷宫中冒 脸,每个迷宫都随机生成,常进 精新。口袋妖怪中的思力与和和以 上的如胸那会在游戏中等场,且 每个的动作都十分多,给人活灵 活现的感觉、粹它们全部收为同 件更是游戏或吸引人的地产了。

卡片/卡带(55%) Pointmor PPG 20等年計戶的 日間1-2人 对抗GBA等用差夠決議第三百時完整改變



软饼干:作为 颜彩机 作品, 本作品点、无缀好 研修原子 作品档式之所存。依 为一个人 一般十分供购的好 在 铺式作游戏。上面的关下和 30~S 每分片点游戏产量子牙额。奖励 一个 是大大学社。原直和高兴有 作品人 是大大学社。原直和高兴有 作品人 是大大学社。原直和高兴有 等。是大大学社。原直和高兴有 原则 是这样有一个人。是是

海文: 名作的SEC移植 水水版。作为动作 房戏、本作的手术最好、保持了任天宇游 戏的老传统。游戏画点也相当不 错 虽然某些 那为比起SEC版本 有一定的蜡水、但考虑到睾机的 严暴特殊性也算是精育气度。 落 戏本身的水准在动作 落战中算是 1 乘之作、版图设计以及一些机 关约设置部件常有意思、充为发 挥两只程程的能力也是本系列特 有的魅力。

「「「「「「「「「「」」」」(ACT 」(ACT 」(ACT 」(ACT 」(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT))(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT)(ACT))



林饼干: 作为 款G3A 游戏, 本海戏的亲属可是中上水平。两百五百乐不竭, 高汤大量心画的运用让人感知不强, 游戏的难度不高, 很可愿上手, 任何人都可以乐石。即此为学博上瀑花, 不广东及, 随过程中的谜题设计不是派或切, 人。大师, 后 玩伏了不免以人。 [1] 从一, 如可怜。

马萨·作为战辆 14 中飞为一个游戏。

作配利 专事 广美产 名拜色 完成广中岛中的各个剧情,从人 龙的和,下进脱、在各大冰平中 来上示章 特惠康默。游戏生有 原著,《当 出现的各种生"流法,N S 版的版法发动需要中间 控笔画 成法可写,于是比 O 3 A 版社人设入的 个要素,而有应的音乐逐份游戏很重写。九,问"跟演去师"逐们推荐。

卡特(250M) ■EA A · PPG 2006年11月 6日 1~8人 无效应要边 自带记忆功能







《电车GO1 楊带版》已经俨然成为了一个系列了! 不知大家对一个月前的《电车GO! 锡带版山手线山》感觉如何? 清亮的车外规定, 美丽的总造风光, 有趣的车件模式 现在结作又公布了, 那就是《电车GO1 锡带版 中央线篇》

游戏的基本系统和《山手线》大体相同,像 在《FINAL章》中大爱好评的车学乘务以及《山手 线篇》中颇具魄力的车外视点趋得以保留,而 购买新线路、连锁奖励系统、博物馆等也都还 在。











- ◆5mpresm◆S + RPC ◆ 方度 2005年 12月 29日 ◆ [] []
- ◆人数未定◆中忆夏前未定◆4800日元
- ◆ 1 3 为未元◆班差市高年時 未定

ボント大機関をボーナ

《超越和器人支高冰、海本政的发音

是人公与形式及这个人的一种。 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公与形式及这个人的一种, 10人公子, 10人公子



在本作中。作为玩家分鼻的主人公 是固定的。无法更换,但他们所驾驶的机。 体则可以在游戏开始前从是聚系和真实 系中进行选择。 联邦军特务部队所属、军 街为少尉、是军方"核心计划"的测试驾驶员、有着强 烈的求生欲、感情的起伏 也很激烈。 而來的擔機,是一个性格升朗, 比较好胜的女孩子。由于担负 着控制机体出力的需要而必须 身容被称为"DFC Suit"的特殊 服装,但她本人其实并不喜欢 这套衣服

地球联邦的"核心计划"开发的试作机器人6号机。 是以高机动战斗及炮击战为开发目的的抗体。需果为主 智驶,而阿桑则负责支援。





▲萨贝拉斯的主力武器"ラディ カル・レールガン"。高蔵力、长 射程是该武器的特点。



▲发射时机身会发生变化的"! - ミナス・キャノン"。



试作机器人的8号机 能够在G与S两种形态之间变形, 其中G为接近战型的机体



当机体变为5型后、アクブ会成为主马驶, GS形态为现存压倒性射程的炮击战型机体。

在内部。全个人

在一部分地图中 的某些位置中会有 些 类似"人口"的格子,玩 家可以控制机体通过这 个"入口"进入另一个 地图中。比如说基地的 外层地图中可以从基地



▲进入某些特定格子。



人口进入基地内部的 世 引等等, 区无疑会 更新战的战略性大幅 1 10

■就能来到本关中的另 个地虫

160 16 mg

物戏中水一上的女女 次衣! 外 创接住 起的敌人、除此之外使用双手支持引进支撑其上被 人使用拨护防御。



标有"W"的武器 就可以进行双度 攻击。



单位之间合力发出的大威力合体攻击仍然保留

本作中的 合体攻主 不管是在 数量上还 是在招式 的威力上 都会让人 ,我们。



▲大塚神与古连奉沙联手发动的强力合体

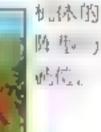
5-21: 15700

Clean to and the 起与来个敌人问

封发动设 上,参与支 爱没事最 大为4机, 也就是说 回射龍縣



有。集我方机体同时队士战力的一种机体。想 充分发挥这个系统的亦作。观察征时复身在我方





"核心计划"所开发的试作机器人 7号机、主驾驶为 時果。拥有将除部发射LLA的"ファング"ナックル"以 及利用膝部的锯齿攻击敌人的"サンダ 等招式、以格当成为主的机体。





试作机器人的9号机、能够在G与S两种形态之间竞换 形态 在格斗战能力上又得到了提高。



该形态下由阿娄担任主驾驶 虽然走超级系的机体 却擅长选至离战斗。



再过不久,这道掌机平台上的年末功作游戏大餐北要发售了 将戏目前的倾约情况还是和当 不错的、有来这个在PS2上一炮而红的系列移师掌机平台后人气也没有丝色减退呢。这次我们将 为大家介绍一下游戏开始市的角色编辑部分以及概括介绍这次《怪物情人 携带版》中新增的设施 "柯克特农场"、在府及设出前、大家就用这次发售前的最终报道来"型将止与"吧









在农田中播种施肥后,就可以耐心等待收获药 草、果实等作物了。一些特定的植物系道具可以用 来作为种子和肥料使用。另外,游戏中的农田还有 着等级的设定,根据土地等级的不同,收获出来的 东西有可能发生变化。在农田中播种施肥后,就 可以耐心等待收获药草、果实等作物了。一些特定



▲和艾角交谈、就可以选择是进行播 种还是施肥。把不同的遗具交给艾 经过一定的时间后, 就可以收获 权获出来的东西也 到不同的作物。

的植物系道具可以 用来作为种子和肥 料使用。另外,游 戏中的农田还有养 等级的设定,根据 土地等级的不同. 会不同。





在农场除了能够采掘农作物

外,还可以采掘矿石。只要把炸弹

交给艾鲁就可以让坑道内发生大爆

炸,从而获得大量矿石。但是,在

爆炸后,艾鲁就会相当疲劳,必须



利用点数让农场得到扩张后、玩家可以进行的 活动以及能获得的道具也会增多,甚至还有机会获 - 些珍贵的道具。 ▼ 图中骗人所获得的道



买集菌类

▲捉虫的场所不仅可以捕获· 些虫子,还可以得到一些与虫 子相关的道具 相当便利。



具是本次《怪物猎人 撰

带版》中新增的道具,

Field Commander

即时战略游戏(RTS)这种游戏类型在TV游戏界可 以说是极其罕见的。众所問知的原因是此类存践对 操作精确性过于严格的要求是游戏手柄所无法满足 的。家用机尚且如此,掌机就更不用说了 不过SOE 好像不信这个形、这款由其亲自为PSP开发的《钱地 捐作官》、正是一款即时战略序及、既然如此就让我们来看一看序戏都有哪些可玩之处吧





游戏的故事设定是发生在遥远的未来,不过题材 **色是我们所熟知的恐怖主义和反恐行动。讲述的是联** 合国家的部队同恐怖组织之间漫长而又艰辛的战 斗。具中自然不会少了如:发动战争、非法武器、政 台蜜手、宇宙霸权这些经典的属情设定, 炒能让你经 历一场波澜壮阔的战斗之旅。整个单人模式将会有多 达 30 场的战役等着你去指挥呢!







A.精彩纷呈的故事即将在这个全 3D 的世界里展开。

说到RTS的精髓,我想应该是那些风格各异、作 用不同的作战单位了吧。作战单位设计得成功与否. 将 首接影响到游戏的率侧性和可玩性,因而成为倒量 RIS游戏成功与否的重要标志。

根据游戏剧情的设定,本游戏中你将可以指挥,两支 不同的队伍,而每支队伍都含有15种作战单位。这些 作战单位又被分为地面部队、水上部队和空中部队



一个作战单位都会有自己的优点和缺点,需要你根据游戏的实际情况进行选择。

由于游戏的整体风格偏向于写实、所以游戏中的作战单位也大多是根据现实中的武器变形而 来,不像有的游戏中看上去那么怪异、给人一种很真实的感觉。





▲不同作战单位的合理配置和使用是胜利的关键。

战术指挥

游戏的一般流程大致可总结为: 摧毁敌人的所有武装, 占领他们的领地和工厂。敌人的工厂占领后是可以使用的,以其人之道还治其人之身。比如凝固汽油弹工厂你占领后就可以用它来攻击敌人的固定目标, 它会让目标看火并且火势会不断扩大, 最后对敌人造成巨大的伤害。又比如说卫星武器, 其效集也非常的炫, 先是显示一缩网状的地图然后扫描到一个特定的区域, 接着弯面状的地图然后扫描到一个特定的区域, 接着弯面



转, 道毁灭性的巨大激光从天而锋,将自标区域内的 切烧成灰烬。

游戏的地图是由全 3D 构成的,因此不同地形对战斗的影响是非常大的。这就要求你要事先做好充分的侦查准备工作,如此才能应对多变的情况,取得战斗的胜利。





丰富的联网功能

游戏既然是由SOE 告,并, 是么网络力能,然不会差。首先多人对战是处不可少的,这里 SOE 为玩家准备了多种不同的对战方式,除了正常的假大支持4人的无线对战外,还有一些很奇怪的方式。如一台机让两个玩家轮流输入指令,然后发生战斗。或是通过 SOE 网站是其的界面,将指令通过 E ma 的形式,在两个玩家门与相传递。这些方法听上去十分也异想天开,这样进行的话



整个游戏将完全变成另一种类型的游戏、至于效果如何则有待于游戏发售。广玩家们的评价了。

另外游戏还为玩家准备了一个功能强大的地密渠辑器,通过它你完全可以编出不偏于游戏中原有地图水平的新地图。并且如果你对自己的作品十分满意,想和大家分享的证,这也完全不成问题,你可以将地图上传到,SOE的网站上,供全世界的玩家下载。这一做法大大提高了游戏的耐玩度,玩家将时时刻刻都能够享受到新地图带给他们的乐趣。





话梅杂志&



与表克尔们在遗迹中展开胃险的原创动作存 戏《机关》又有新情报教出了!这次除了依照惯例 继续为大家介绍新公布的援护机关和敌人外。更 有关于"表克尔"芯片这一全新系统的情报。游戏 有起来是越来越吸引人了。让我们一起祈祷它的 如期到表吧!

文 雷伊



● 像天平 20 32 50 秘装器、 它身上藻 裁判什么 速勤発?



▼各个石块 之间应用 的距离很 大 光脊蹼 跃可以脸 利通过



只是个亲石场,现在是基莫尔大佐所靠领的 或之组织的界地。

嚴初賽克尔们能够发动的就只有三种 阵形的基本动作,但是只要在遗迹中不断 收集一种叫作裘克尔芯片的意具, 裘克尔 们能够发动的技能使会越来越多。由于在 遗迹中很多渊题的解开都是要用到各种不 同的能力,所以芯片的收集绝对关系着政 关过程是否顺畅。



◀ 刚开始只能使用 二种牌形的基本动





表克尔的新动作,协力举起重物

除了之前为大家介绍过的纵队、圆队和横队二种阵形的基本动作外,这次 Tecmo 又公布了裘克尔的新动作。只要裘克尔们协力、就可以举起重物并把它们运走。有的时候,看似平常的障碍物,把它们举起来后就有可能发现解开谜题的关键哦



举起来。这开发现开关

这次要为大家介绍的接护机关门。在格坦克。 从名字和外形上大家都应该已经发现,这个缓 护机关其实就是整成了格林机关炮的坦克。由 于格林机关炮可以进行连续门射,所以在被敌 人围困的时候,让要克尔组合成格坦克就可以 突出重围。除了攻击敌人外,格坦克还有一些其 他便利的作用,如破坏障碍物等等,是攻关过程 中非常实用的一种援护机关。



▲納特和表克尔周围出现了大量敌人。

▶ 发射格林机关炮 将 敌人消灭干净



順定炮台

当 前方出现障碍物时,也可以连续发射机关炮来破坏它们 原特的问题。

『英歌』 | 電写非再報 | 周定地(



· 注:李斯 6

变成格坦克时 炮台和坦克 下方的服带操作是分开的。 按动△键就可以固定好炮台 的方向。这样不论坦克朝什 么方向移动。都不用担心炮 台職不准敌人了。

新多位的强烈





拥有两条细长的腿,跳跃力十分惊人,而这也是它最得意的攻击方式。由于体力较多,所以单靠一击很难打倒它,只有利用最初的攻击对他造成硬直后一气阿成对它发

动攻击才能击破它。

修修

长着巨大左手的机 关,会不断用左手对纳特 等人发动攻击。不过左手 既是它最大的武器却同

时也是它最大的弱点,只要先击破它的左手,它就失去了攻击能力,形同摆设。







母一个大的异歧公司几乎都有一个让广大 玩家耳熟能详的游戏明显 就好像任天堂的马 里奥、世嘉的索尼克 那么说到Namco的游戏明



星那自然非吃豆人类属了。Man 正是凭借它才有了巨大的发展、形成了今天这样的成就 这样一个有导召力的品牌、游戏公司自然不会让它埋没、这不、《吃无人世界权力务》来了。那么就让我们一起来看看可爱的吃豆人在赛车上的表现吧



其实从游戏的名字大家也大致都可以看面这是一款体内类的赛年游戏,属于《一】野晚年》那样可以全家司牙的游戏。游戏驳取了《马隼·罗赛车》各个方面成功的要素,将经松快乐作为游戏的主题,吃豆人世界里的明星们齐对宽,除此之外还会有Nanco其他游戏中的大牌明星加盟助胜。目前已知来自于《钻子先生》中的

Pooka、将加入到这个游戏中,并且将驾驶一辆钻头车,以符合其钻地上的身份。可以



肯定的是将会有越来越多Namco的游戏人物加入到这个游戏中采,并且他们都会都驾驶 辆可以体现自身特点的赛车,让这个欢庆的大聚会更加热闹。

本游戏的赛道没才非常有特点,就是包含了很多跳跃的元素。比其他类似的游戏多出不少。这使整个游戏玩起来更加刺激爽快,比如有 关岩浆地带的赛道,其中间有个巨大的岩浆湖,看似无法逾越,不过你





超级大跳跃,飞过那个岩浆甜了。游戏中将会有15条风格不同的赛道、每一个都有自己独有的主题,让你在比赛的同时有一种在逛土题公园的感觉。另外游戏还为多人游戏模式多准备了6个竞技场,让多人游戏更富有竞技性。

自(生)里與醫生)开创在餐道上放置道 具、陷害对手的游戏方式后。道具好像就成 了这类游戏的标准配置。自然(吃豆人世界 拉力赛)也不能免俗。道具的加入顺理成 意。说到,该游戏最有特色的造具写该就是那 源自经典的(吃豆人)游戏里的小球子吧。在 比赛中你可以一路收集这种小球、当你集到 一定的数量之后。就会自动变身。此目你的



对手们都变成了蓝色的小鬼们,你可以一路将他们吞噬,和我们在《您豆人》游戏中玩到的十分类似,给人一种熟悉的感动。

此外比较有特色的意具就是水果了。它可以让你打开一些隐藏在费道中的捷径的大门。通常这些捷径中都放有各式各样的有用意具。让你轻松取得领先或胜利。

Rec. Man的伟大之处

1980年的一天,设计师岩谷澈在吃比萨的时候,受被切走了一块的比萨形状的启发,诞生了游戏史上第一个真正意义上的游戏角色——Pac-Man。Pac-Man游戏最早出现在街机上,后来被移植到家用机上。结果风靡全球,出现了大量的跟风之作和同人作品,大大延长了游



戏的寿命和游戏的影响力。现在就让我们来看一看Pac-Man到底对游戏业界产生了哪些重大影响吧:最重要的影响我想要数它是第一个原创的游戏虚拟偶像了吧。在1981年的时候,随便说一种东西。你都可以买到它Pac-Man的版本,由此可见Pac-Man在当时的影响力之大。其次它开创了迷宫追逐性的游戏类型。为以后大量类似游戏的出现奠定了坚实的基础。它所创造出的一些基本规则。仍然被当今的同类游戏所进守。最后它还是第一款成功打开女性游戏玩家市场的游戏,可要的Pac-Man将无数的女孩子从此带到了游戏的奇妙世界中来。



Fona → \$ 6 ◆ y 2006年。月9日◆日波 ▶人技术途◆、記要本来を◆49ml日元 ◆研了一次中国◆班内 《公台报》 制造

从几时代过来的玩家们听到《宇宙巡航机》这

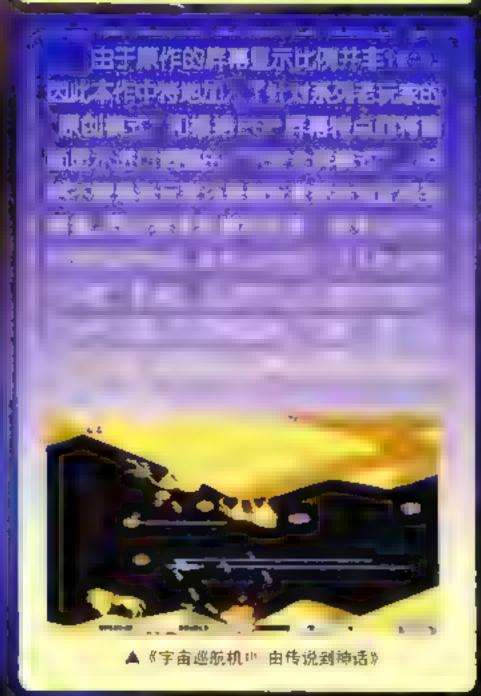
不知時件表們度过盡事學學歷的時光則而現在我们也即将能在PSP上再度重溫当年的感动了自



▲《宇宙巡航机》



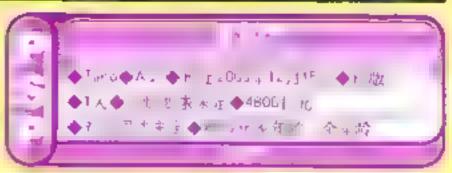
▲《宇宙巡航机』I GOFER 的野型》







PSP上的创意游戏《EXIT》的预定发售日考我们越来越近了 从目前的情报来看,该作不管是在游戏设计还是整体风格上都有不少可用可点之处 冗意这款作品能不能在原创作品遗乏的PSP上级起属于它的热潮呢?就让我们一起找目以待吧

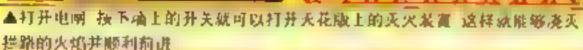


充满变数的各种机关 "

在游戏的舞台中会分布着多种多样的机关。这些机关中既有能够帮助Mr. ESCAPE 平安选高端境

的安全装置。也有许多的时会给Mr ESCAPE 带来麻烦的喝牌。玩家可一定要肥大心细才能保证自己和同伴的安全呢







▲当有重物压在地面上的 绿色部分时,前方的铁门 才会开启。这样看来要想 通过的话就只有将重物放 瓦在上面或是借助同伴的 体重了



▲会放出电流的地面 如果不慎添上去 的话可就惨了。



■某些地面不能承受过大的 重量,如果是大人通过就会 而期

使用道具

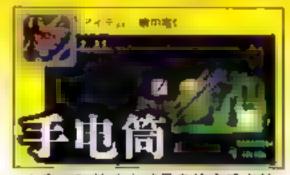
游戏中的意具只要使用一次,因此一定要合理地决定是真的使用方法和顺序。



▲能够扑灭火焰 应该是游戏中使 用频率超高的道具之一。



▲一端付有铁钩的绳索 利用它应该能够到达很多平时到不了的地方



▲在無時的地方就只有依靠手电椅 才能现察周围的特况了。

▼还是沿着绳 常下降最安 全 不过游戏 中是不允许 沿着绳子往 上爬的。



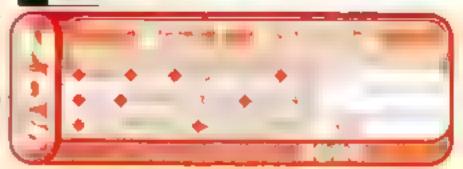
■抓住適面 上方的铁棒 来通过下方 的火海。



◆通过 些特别狭窄的通 通时就要和 面前进了



随着PSP版《无暇人生 新牧场物语》的公布、区别于传统"《牧场物语》系列"的"《新牧场物语》系列"延生了这个全新的系列在继承了牧场的拼种等转统元素的情况下开始了大胆的创新。 势要带给你一个全新的"牧场"的概念 现在NDS上的《魔法工厂 新牧场物语》也公布了详细的情报,这个拥有幻想色彩的存成完竟是什么样子的呢?



在本游戏中玩家依旧要体验以耕种和畜牧为主的悠闲生活,但是 其中却夹杂着幻想般的考验。正如标题一样、作为"《新牧场物语》系

列"中的一作、玩家的平静生活将被突然出现的怪物打破,玩家能否适应这个夹杂着刺激和惊险的新生活呢?



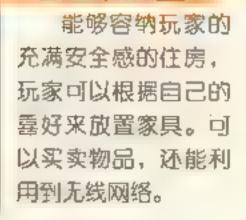
■当弊物袭来时,玩家使要与它们展开战斗,战斗是实时进行的 主角可学会各种战斗技能,同时游 建中还将有制作装备的要素存在。

以耕种和畜牧为日常生活的主要目的,在继承了这点的基础上。玩家还可以见别服了的怪物来帮忙管理。

丧失了记忆,昏倒在村庄 内的少年。能够使用一种叫"ICE CODE"的特殊魔法。向村边的少 女借了一块土地后、开始了牧 场的经营生活。







▲ 實验过程中最基本的武器就是善头和锄头。同时不要忘记携带各种采集用的宏具。

本作中有着被 黑暗笼罩的迷宫和 禁止进入的神殿等 禁止进入的神殿等 各种各样的迷宫陷 不家前去挑战,冒陷 的过程中有着各种以 的过程中有着多可以 的过程中有着家可以 使用获得的素材。则 作道舆和家具,则 怪物同伴。将战结 量為和牧场生活结

在起可是很有意思的哦。



この事物に はきっていたるめ

的神殿口

▲可供鬧险的迷宫有很多。其中有希沉睡者地龙的迷宫存在 地龙拥有毁灭国家的力量 经常牧场的玩家量终还要换救世界吗?(笑)

統合的他個用語



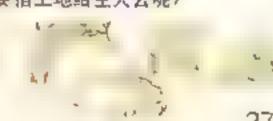
チの方はどれも一般格はかりしゃ』

和人们交往依日是游戏的主要要素,游戏中有许多和人们加深了友谊才能发生的支线别情。节日和各种增加好感的事件依然存在,在冒险之余也别忘了和人们交流。

A HINDS AND SANDERS CO.

游戏新增了众多灵活利用了NDS的机能的系统设定。比如在战斗中使用魔法、窗牧时剪羊毛、都要利用到触摸屏。此外还可以抚摸被驯服的怪兽来增加好感度。当然、利用无线通信机能、玩家之间还可以很方便地交换道具。

背负着某些使命,独自居住在村边的16岁少女。她虽然是个很认真的人,但还是让人感到一丝天真的气息。她为什么要借上地给主人公呢?



BB-B74



在《学机 ESP》 25 辑中我们给大家介绍过这款以找出两幅画面之间的不同点为主的游戏。 不知大家有没有对这款游戏感兴趣呢?其实本作并不只是一款单纯的找错误游戏,还有许多让人 欲罢不能的模式在等待着玩家的挑战哦。

俄巴多余的零件



从下 屏幕中找 出上屏幕 中所没有 的多余零 性就可过 关。零件之 间非常相 似. 玩家一 定要看清 楚才行。

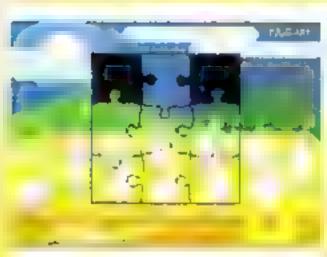
◆上原業中量 示的是拼单完 咸的机器人。 下游幕中则是 未完成品以及 零件、

吹起轰动

在这个模式中,玩家要先将下屏幕的落 叶吹去才能看清下屏幕显示的画面。要怎么 将落叶吹去呢?只要对着麦克风吹气就可以



拼图



上屏幕 中会显示出 不同块数组 成的拼图。 玩家要做的 是在下屏幕 中找出无法 放入上方拼 图的板块。

◀ 随着难度的 提高 提供给 玩家选择的抵 块也会越来越 多、对玩家反 应力的要求也 越来越高。

严擦

玩家要不断摩擦下屏幕才能让下屏幕的 **四面逐渐显示出来。能否尽快找到不同的地** 方也很看运气。







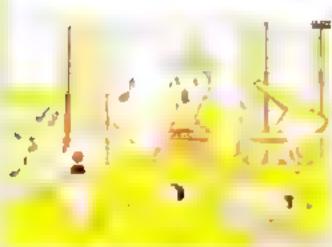


BRARWER BR

本作中的"大家来找碴"模式中可以支持最多8人同时游戏。如果你和你的朋友都有NDS的话,就可以和朋友利用无线通信机能来 起找错。如果你和你的朋友们只有一台NDS那也没关系,厂商同样准备了一机多玩的模式。下面就为大家介绍一下对战模式

快速接面

可以通过无线通信机支持4人同时游戏。玩

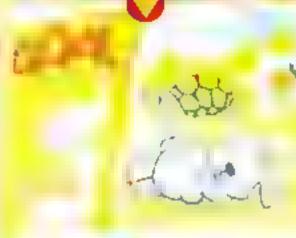


●没有对手干扰的情况下 就要尽快找到 惟一的一处错 误。一定重明 族手快

只要 -台NDS 就可以多人同乐的模式。 玩法有点像我们小时候经常玩的"击鼓传花"。这个模式中,回面中央会出现一个炸弹, 炸弹会随着时间的流逝不断变大井爆炸,玩 家要在找出画面上的不同点之后立刻按照系统的指示将手中的 NDS 传给下一个玩家,炸 弹在谁的手上爆炸谁就算输。



▲这个模 式玩起來 想必会非 常素张。





▼找的出声面现状线要不过过的中毒玩玩过的中毒玩。会来的点。会来的面出中视、



含种含雌的早就物黑





▲画面会变成 类似底片那样 的反白画面。



▶下屏幕会呈 现出马赛克效 果,这样一来 就者不清细部 了.

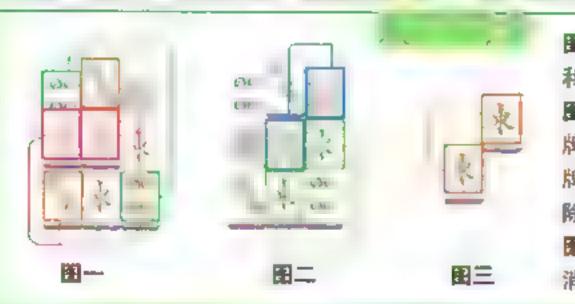


在限定的时间内。在码成堆的麻将牌中找出在边缘位置相同的牌将其消除。然后继续找牌配对。直到将整堆牌消除 这就是轻松休闲的经典桌面游戏"《上海》系列"。游戏的音乐画面有着浓厚的中国传统风格,满屏的麻将牌找起来相当考验玩家的服力、虽然时间看起来充松,但从密密麻麻的麻将牌中找出相同的牌来配对也是蜜紧张的。



HEAM (LES) EMNDS!

以往的(上海)都是用方向建移动光标并配合按键来完成消除,做到NDS上当然不会再那么麻烦了。用笔点两下便完成了消除。是不是很方便空画面上看,每张牌都很小,(陨石大战)、用触控笔操作的难度使是先例,不过(上海)并不需要那么紧张地发来点去,因此,到底操作起来如何,现在还真难说。不过无论如何,最准确地点上每一张牌是快速消陴、挑战快速过关的事实表巧。



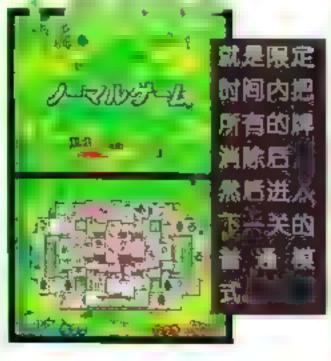
田一。图中成对的的三饼、四饼和二万都可以消除掉。

图二:下边的东风因为左右有牌、中间的五条因为四周都有牌,因此这两对成对的牌无法消除,这便是《上海》的基本规则。

图三: 只剩两张东风, 当然可以 消除了。

ELECTIFICATION OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

目前已知的情况看,游戏共有六大模式,分别如下:











NDS排放之權。本格的可以

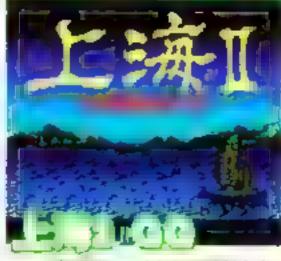
和众多NDS游戏一样。本作也可以通过NDS的通讯下载功能,实现了了张卡两台NDS联机。在该模式下,玩家还可以通过消耗自己的时间来发动让对手一定时间内无法选牌等的技能妨害。











有多少?其实也就这么七款,虽然不多,但却各不相同,除了由于主机进化带来的普圈方面的强化,风格也是多种多样。由于PCE GT和PCE、NOMAD和MD的软件通用,所以就不在这里列出了。







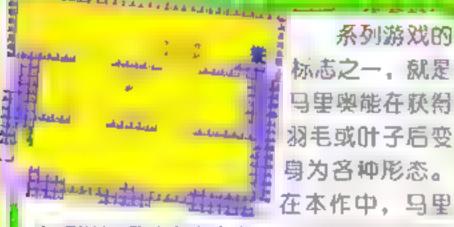






从N84版的《超级马里奥64》开始,正统的《马里 奥》相关作品在画面和玩法上都有了质的改变。30的 立体画面配合自由自在的任务过关形式都让玩家欣 喜不已。然而从FC时代一路走来的传统过关型的 《超级马里奥》还是有着众多爱好者的 虽然广商 Nintendo在GBA上推出了多數标题为《超级乌里惠 Advance》的复刻作品,让喜欢过关游戏的玩家过了

一把瘾。但不能玩到过关型的全新新作术得不说是 一大遗憾。现在好了,由于掌机机能的日益发展、 现在3D画面配合2D玩法的《超纖马里奧》最新作即将 在NDS上和大家见面了。游戏继承了以往过关游戏 的精髓,玩家将控制马里奥与路易两兄弟,在新的 舞台尽情的官险。当然,游戏还是有着很多创新之 处的。现在就让我们来看一下吧。



系列游戏的 标志之一, 就是 马里奥能在获得 羽毛或叶子后变 身为各种形态。

奥将增加多种变身形态,让玩家感受到游戏 的创新之处。能够变身为巨大的马里奥想必 在游戏公布之初大家就已经知晓的了。而现 在的新情报中。我们还会发现马里奥能够变 得像麦粒一样小,从而进入一些身体大时无 法进入的地点。看来游戏的各个关卡还十分 具有探索性啊。

利用NDS的无线通信功能,除了可共 同游戏外,还将有专用的对战模式。两位 玩家将分別操纵马里唤和路易进行比试。



马里奥是神通广大的, 在游戏中, 他除了 能通过获得物品从而进行各种各样的变身外。 还能够通过夺取敌人的物品采进行变鸟。在新 公布的情报中,我们可以看到马里奥夺取敌人 乌龟身上的龟壳。在前几作中只能将龟壳扔出 进行攻击的他这次能直接将龟壳背在身上,并 缩在龟壳内滚向敌人。





看到本辑报道时,这款《永尼克·冲刺》 应该已经发售、素质,那么不会令人失望。明 年音达刺猬小索乾满15岁了。本次前线作为 存线发售前的最后一报、会给大家带来精彩 的制作者访谈

Story

文次的自然是

太祖皇華 和之東的是沒華華八國相才 序的光序。《神秘的为皇 凡高帝的价值主席文字配为军者《世头博士·永明祖》和伊宁文文更创创。 就是从是头搏士兼董宗也太阳唐军 100 阿巴拉文温 了农业太阳组 建的布雷州 他的国的文件在一



音速世界的英雄们





我们熟悉的主角。但男上跑得最快的利理。为在 自由于世界接着抹角的值。这次要面对神经少士 布雷斯和省港至头锋士。 埃尔公兰对

刺猬

男

15

100厘米

35千克

超音速奔跑

地会社会が中田海上では連

当公司公司

四种

以第达300前。至之天才科学家 为了实现。至头世界。的计划两年 在搜集流泳者學和太阳舊華

Li Carriero

第一报 Vol 26 Page41

第二帮 Vcl 28 Page 73

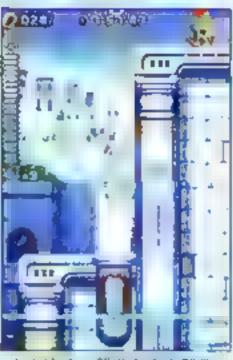
多彩的场景设计



▲和布雷斯有关的水下关卡点是不少



▲巧为利州的心力形表上完



▲水的中刀帮助布雷南跳到 下 个平台 她维打败这个 敌人码?

写为竞速炎游戏。"《养尼疗》系列"和RAC不 看本题区别,扩就是设计精工的关末。通口各种机 关和选差的填享衔接,展现给此家一个连场的完美 关末、正是《季配壳》集作力等的训证。



中格可 有名的"家尼克之交"前SonieTeem如长。代 表作除了《家尼克》表列。外更有著名的 MMG-TPG(参幻之里在线》

在。以下简称《西山》四山章》则 有名的游戏创作人。参与制作《家尼克大智雅》 和《家尼克 Advaries》

这次《季尼克》给我虽深的印京、就是 能够自由家校在两个星藤中

是的。我们从多方面考虑如何利用NDS的双屏来制作游戏,最后还是决定展现给大家一个狂奔的索尼克。

实际成化的、别有更少等。及合花点在 写个场面目表示在 包 在 174 中 6 45 47

存并发出故事。针有双手的使用心气品 了你心工作吗。"

要调整出一个流畅的观点 一定很不同 单吧

您。虽说艰难,但是大家一定都很 期待 名角色来回驰 男子双屏之间。为了不 让大家失望,我们就在画面切换时的视觉效 果上下足了工夫。

层层推进的关卡

游戏分为故事模式和对战模式,故事模式可以从索尼克与布雷斯二者间任选其一开始。游戏分为多个地区,每个地区又有两个小关外加BOSS战,每打倒一个BOSS就可进入下地区了。只要通过一次,该地区在以后的游戏里就可随意进入。









▲第六美的鸟形 80SS,使 用物理攻击、机动性强

TO ACT

本作可以认为是够不了MD版的《平尼克》

中: 是的。目前游戏的实际内容和之前 E3上发布的不一样,当时的素包克是在完全 3D的关卡中沿石屏幕标深含的的。(笑)

呢? 那现在不是面目全非了一分

up.

一口·的确是这样···(笑)对于我个人而言,很希望2D的游戏性能够继续保留在(索尼克)中,当然3D也有其独特的牙趣。所以我们在设计关卡时保留了2D,而80SS战采用3D来表现漏程冲击力的画面。

中: 始终还是认为 20 的动作游戏会比较好玩, 比 30 更能表现游戏的严格性。考虑到这些, 我们才把这款游戏做成这个样子。

他會界是但為偏的德國宗里

标题的由来是什么呢?

真是个难问答的问题呢。(笑)因为是NDS上的第一款(索尼克)游戏,所以当初起名字的时候想带上"OS"两个字母,比如"DXXS 索尼克" 类。最后,为了表现"索尼克"的迫力,我们采用了"冲刺"这个标题。

中:还有,索尼克的海外市场特别的重要。我们向美国世嘉以及欧洲方面综合征求

意思,最终决定了这个名字。用"冲刺"来表现赤尼克的威势与逐变是西台点不识的了。

不过连在 起音易寻成"完抗修"呢。(編按:"冲鬼"的英文皇司rush门是发音接近"拉修",加上重重的"克"就成(八)恶狼)主角"克拉修"的名字子。)所以是了恶在"实已克"和"冲刺"之间加上一个平价的空格。(笑)

那么 最后那广大FANS说一句话吧

我们希望本作在既往的 2D 索尼克 作品基础上更进一步的问题让人家也体验一 下双屏的乐趣。请大家期待







作为棒球夷体育游戏代表的"《口货 棒球》系列"最新作即将登场了。由于游 戏平台变为了NDS, 其真实的棒球比赛

育成模式必定将产 生极大的革 新 不过府戏 还没发售、是 好是坏还不能刺 定。就让我们 先看看游戏的



加入棒球队

情报吧

作为"(口袋卓耳) 皇。在本作中,主角 将扮演一个以浦捉违

某任务,他潜入 糸切"的铝牌模式。每 了棒球队"大神 作的故事都士分看新 队"来对生化机械 人进行调查。在此 过程中, 对棒球一



九所知的主角逐渐开始了自己的棒球之路。

新系统 充满谜团的能力提升系统

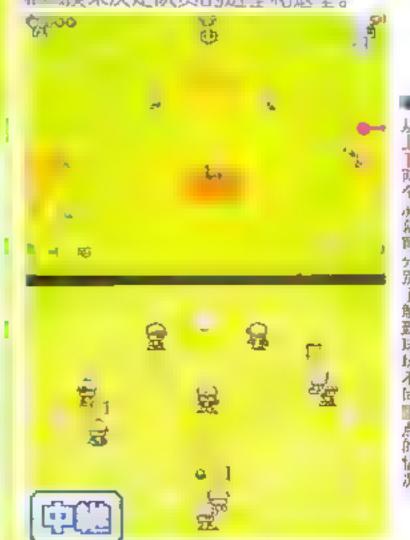
法生化机械人为主要工作的扩大。作人了方式

这次是五能力所是表消耗的是名为"学力 点数 的数值、保与信止还是要量。练来获 得。 []对从图字可以不到, 区次的升级证的 是等级制度,而并不是一点一些力能加。 看样子培养压力球员的方法又要改变了调。



新系统?

.由于本次的中t1、NOS,扩以制线的双 与当然要充分利用。在走行棒球比战时, 候。上海常见小球场个门,让你对的形人 的介充有一个很清晰的思想。由下,真是是 武马的比较级发。当德康行取几回,以以依 靠氫模來決定队员的进垒和退垒。







作为世世書宣杰宣告的游戏之一《元州 LEAGO对意游及的本作特在2000年前要情况的 建筑市场市等年间版《高温电影 电景像 电影的 建筑市场市场中间版《高温电影 电景像 电影的

双线作战系统。旧作的复苏。

庄《死神日上EACH》改编来的游戏多是福马廊材。本作也不得外,对批作SP版。本作的最大特点就是它的双线作战系统。本管是在哪个场景里。用色们的活动空间部分为里,外两线。不同线上的双方完全无法干涉对手的行动。只有通过线都动的操作和敌人处于隐线巴。才可互相攻击。故系统虽然用在《死神》是第一次。可老玩家是定不会陌生。一元,就是MO版的那麽经典的《幽遊白书》这个系统能够让玩家体验到一般。如 福马蓬戏中所没有的立体战器。同时也实现了一人同时能们



一护独自一人 动在外线 无支 手步里线的战

高級 意久和雜 森然然交战中 的裁的飞行道 具打中了高次





一种原始·NDS游戏。——当然要用師瓊原



本作的触摸屏用来发动灵传。用触控笔点而下屏的灵传。或可以 在战斗中发动灵传的效果。使胜利的天平倾向我为。灵符的种类过言。

沙女子介本为"海梨木坊

在战斗前青臺先行编辑自己喜欢的灵物

组色





作用对非

这里表示了该员符的作用对象, 有己方和敌方。单体和全体的效果差别。

奥符的效果时间

这里表示该灵符效率所能排绘的时间



风格奇特的美版动作将戏来了 此次给大不介绍的是根据最近政 美根产行的 数Flast 行戏 制作而来的GBA疗成《萨翰外星人》 游戏的画面虽然很幸通 但从它的魅力程度和污言风格表 有它可不是一款低耐化的游戏,有关人士注意了



这里说的简单是推造成的图情。这里没有

日式游戏军 的品此放弃 么虚的思考。 自 无防 样 的主角。有看 惠伤过去的 BOSS等等。



这里有的就是简单色看点自爱的剧特。你喝扮



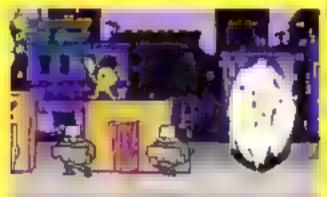
演 名博安统 产世界的外星 入侵者, 化, 基础 的唯一一件事 就是影響有你 直前的 切象



成於片。有智这里你是不是有一点无语了呢? 具医游戏本来就是让 人放松愉快的嘛。何少高 得那么是分别重呢? 证我们。"一个.游戏的"。"、 **整位学院的标准之乐师**



机 在我们已经失产。走游戏的一点,然看上 人很丰通。但却是很有国力解气的。游戏中华



。数的外程 人图主要使 用力线式器 和手盖给与 敌人致贪的 打击。武器 走中敌人看

有主要企业的 效果, 并且使 用。是的特殊 攻击还已以将 敌人轰得粉 桥。海戏中的 四百看上去很



复等感,不过起透出一种独特的麻道,和老名 的鼓励片(亨方公园)有户就一丁之处。要是 看跃了目式游戏的形材料被目光的风格不妨束 武武之款為戏吧。模划一定不错的。



之前这个游戏发售过PS2版本和NGC版 本、就因为其不錯的操作幾而是至好速。那么



在接键相对较 少的GBA上 还能否实是这 斯良好的操作 感谢?就目前 来看,游戏的 操作感迹是十分 仇秀的, 人物的 成作。所畅, 动作 丰富。简单的几 个按键组合就可 以让你做出各种 💪



邁笑的动作。十分<u>容易上手</u>让任何人都可以 乐在其中。轻松惨快简单的风格中分适合学机 的特点,让你在外上无事时随时可以拿出来! 上两下。





11月11日,一个对单身人士来说神圣不可侵犯的 经常是不可侵犯的 经常是不可侵犯的 经常是不可受证的 经常是不可受证的 经常是不可受证的 经常是不可受证的 经常是不可受证的 经常是不可受证的 是一天,都 会有无数的男 (女)简胞欢



了使共和此节目的单身朋友们早已找得到属于

聚一堂,普天同庆自己保持的纯品之身。不错,这四根孤苦伶仃的"1"正是代表情场连连失意乃至今天仍然孤身一人的朋友们。"年年岁岁花相似,多岁年年独一人"。朋友,虽然曾有燮木同学在为我们指明道路增添斗志,但了我们仍然不能有丝量的泄气,大业尚未成功,壮士仍须努力。为



自己的半边天,去构建幸福美满的家庭,笔者特将近年游戏中追求总得总结成文,供大家参考。当然,暂时没有如遵女孩的朋友也请不要气馁,正所谓"枝上柳潭吹又少,天涯何处无芳草。"(}修乱人,"本文仅代表作者,流点,和本下,立场无关一。")

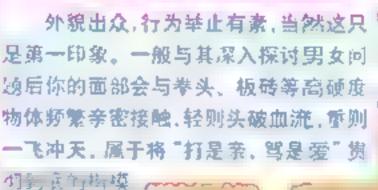
运等帷幄篇

具法云:"纳己知效,百然不殆" 多女孩的各种,表现证式一个产生是是连接 成功的那一步 朋友,与其毫无自的地一味追求。衡不如停下踏步梳理一下进 、 结、超结一下打方的特点 用言少权,让我们在拨云见日后去迎来那 事举劝语的条好是及的开始吧

毛利兰 出处:名侦探柯南

作为毛利,五郎的女儿,毛利兰 对父亲"名侦探"的威名完全没有任何

优越感 有目共睹的引虹射就不赘述了,这里只能理解成小兰的种种优秀完全遗传自她的母亲。自从前任(应该可以这样说吧?)男友被打成连亲生父母乱难辨真伪的正太之后,这个貌似容易趁虚而入的名颜便一直空缺。至今无人挺身而出的原因并不是因为有个叫柯南的小鬼在碍手碍脚,而是小兰的腿脚功夫十分了得导致无人近身。由于新 在第 集便惨遭毁容,所以之前两个人充满暴力(暴,暴力?)的亲热戏分便也查无凭据,但重对任何不良男人所施展的非凡身手足见新 君曾经的惨烈。看到柯南对小兰隔一岔五投怀送抱,隔四岔六陪大姐姐冼溱的罪恶行径,让全天下的男人们产生了"力斩其于马下"的决心。其实这很容易做到,只要将柯南的真实身份一丝不漏地讲给兰兰近,相信这个世界马上就清静了。

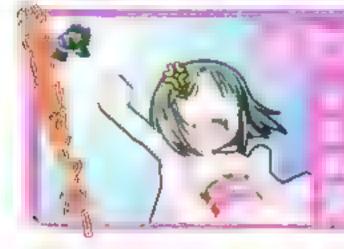




成瀬川奈留 出处:纯情房东侨房客

"考上东大就能获得幸福",不知从哪年开始, 这种流言就开始让涉世不深的少年单身人士耳震 目染,结果却间接导致了东北大学年年爆满的壮 景。(东南大学这几年也不赖)成凝广奈留就是 生活在如此背景下的野蛮女性。在与景太郎的首 次见面中就显示出其过人的身手。只一拳就将 男主角打成流星的精准力道尽量五子园种子选手 的潜力。在无可奈何下, 男主角冒死当起了足以 令所有男主羡慕到烟千口水的职业女生宿舍管理 员。与此同时,奈留小姐的倒用肉靶也正式确立。 少林、武当等决决中华武术的精髓在日常的毁打 景太郎运动中表现得淋漓尽致。托奈留小姐的福、 景太郎每日免费遨游太空就成为雏田庄的 道全 新的风景线。当然,你同样有机会遨游太空,不 过前提是你正在做对奈留小姐出格的行为。







水羽楠叶 出处:超级机器人大战

普遍智商远离于协 商的群体、虽然平时都 是一端乘乘女造型,但 不显山不露水的骨子里 却深藏了至少一种破坏



作为终日34纂"吾乃激怒超机人,无敌青龙龙虎王"的 御用驾驶员, 水羽榛叶 直以精知的蓝发和勾人的双目迷 就着无数男人的目光。 值得一提的是,楠肚小姐不仅是精 通念动力的影响才女,更是一位造诣极深的显余饮品 [程

截至今日已经有无数英雄豪杰倒在她的 饮料杯下。为了 保证饮品的全面营养指标、楠叶在原料选择方面可谓是煞费了苦心: 其中不仅西药、中药和野珠 应俱全,更有让人单听名字就足以晕 倒的挑战人体生理极限的罪恶物质, 如壁虎的尾巴 不明内猜的 无辜之人误饮后,轻则数日昏迷不醒, 童贝鸣呼一叹升天, 故世人 常将此物与核弹并称"世界两大灾难"。

李红兰 英国元团 出处:樱大战

李红兰的存在就是 为了证明"老天爷是大公 无私"的重要依据。虽然

脫的雀斑和乡主气息十足的麻花辫摆钥是广井王子拿来村托一樱、墨的绿肚,但上天赋予的高越智慧却是奇国华击团其他花瓶们所无法匹敌的。据内部资料显示李红兰是中国人,但发色和古怪的关西口音明是是重性生物告系我们。这其中温度是的水分。平时空闲的不定通大声研究如何与大神一岛高来设立,(大神的确是一只狼啊——而是独自造到为人人源的一角发愤圈强地研究机械。是不全国的发明技术打造与新鲜事物起雾缓爆炸,让人不免点或一样一点飞行与作胜弱了。如此完全你由进只不吃是风能力导致了特点等以身边,没过其发明的人无一全身而退。



小线手

城户纱织 出土 足头





出身贵族亲门, 落落大方 属于比较单纯的大小姐。表面一副无辜的样子, 但做任何事 都不会去想周围人的感受, 尤 其是我们的英雄小强们。

发点。大大火,一天气。性的建了维、娜女和人称 是人的声象。不是尽信托世女性的认力友许水准。不及 出的画安功力来有深深。 满口仁义意意,爱不住不成。不 义程保护性养害大义。然的字板为时无数不住在减功,导 致人们为声"瘦解的"和"用"向。简"酸"的标准从个极 饮得荡然无存。虽然有几。 参差,但也不能。而则一些的 地主证陷人敌力置而因考验。谁是最及爱的人。吧?更 他主证陷人敌力置而因考验。谁是最及爱的人。吧?更 何况每次的数方都是被。所以该夺其污礼的男性同胞们还 是死心吧,你的情致不仅仅是照怎么打乱会爬起来的星小 是死心吧,你的情致不仅仅是照怎么打乱会爬起来的星小

号的女性,大都为黑白两道所多,拥有海拉尔大陆尊贵血统的公主塞尔达亦归为此类典型。虽然不会像碧奇一样被绑成癖不得消停,但一十年如一日难遭遇不测依然让人揪心不已。由于其拥有最者监统,所以经常以复活材料和实现愿望为名被加农(绝宁)请去异域作客,不过一般都是单程票一一而代表第气的勇者林克便无怨无悔地踏着宫本貌早已酝酿已久的陷阱,开始即接公主的回程之旅。不过近来学聪明的加农为了节约成本和时间,干脆将公主就地看化,如此劳人看似绿色无污染的举动不想起遭到林克极大的惯似一一能够和公主单相独处的机会就这样被反派糟蹋了,从此,林克又毅然拿起了勇者之金,为心中那外人所不知的私食杀上了新的征程。





天真可以

阿拉蕾 电重元间 出处:阿拉蕾



电影闪电机

列夫托尔斯泰的一句 "人并不是因为美丽而可爱。

而是因为可爱而美丽。这句话揭示了无数型点提的心情 她们的魅力就在于无利的个性和丰瓦伊的外表。如果你只才 重这些,那日后的惨痛教可必将令你刻骨铭心,直到永远

不肯是否在企鹅村,阿拉盖水还是那么天真口爱的小女孩。一双水汪汪的大"银镜"配合是泼的性格将自己在村民心目中"弱"的美好形象映身"得入木一分,虽然身为一位女性,想经常会破出一些脱离女性群体。则卷博力颜色担地的事情。随处可见其产者无人般在公开场合是拟衣物、继而粗暴地破坏各种建筑物一从等车争问题的破坏范围足见其暴力女的本质。而且一旦看到人类循环的排泄产物便毫不犹豫地拿根木棒去"捕捕桶",只是还会用手抓起来放到别人头上(吃饭的诸位别友语自动略过起设),这种种的一切无不是下出上小新自物形移的差距。同时提醒大家最好不要与她玩两性间的女跑男定游戏、她尚失得无影无踪事小,造成地球人失去家庭可就麻烦了。

木之本樱 (現里) (1) 出处:魔卡少女樱

作为日本"樱"字辈萝莉最上性依的一位,小樱确实有最上性依的一位,小樱确实有着与众不同的特殊魅力一能够蝉联日本读者要选的最受效应,由于她无意中打开了对印度,由于她无意中打开了对印度,由于她无意识法书,并是就得负了拯救全人类的情况,而随身的库洛守护者也完全是主张"我为红",从红"的饭袋。让这样上位保

护地球的全人类,真的安全可靠J。? 随着魔法使小樱的震士尸会学。. 我们也深刻体会到小樱的铺水积费正在 升级。"她是服装厂—把手的女儿的劈 不是空穴来风"的意头是以呈现在各 仿明眼人的心里——否则这一把一把 的华斌并假即使转石干者五位素汤平 也是将受不起的!



TOD YOU.

冷酷

凌波丽 送远远 出处:新世纪福音战士

令人规狂的冷畯美女,个性十足。虽然外貌颇具优势,但无口无心无表情的植物人特证却鲜别地表示出其媲美也怕利亚冷空气般寒冷的 孤僻个性。一天等以时,一两个产生和已经工艺会》

能够全天保持同一种表情,除了植物人和死人。也许只有她们可以做到了。能够看到他们的笑如哈雷特里般稀罕,但一经出现吸走任何男人的三魂七魄使是早晚问题。

游一个了、"妈妈情况是你无证表现出多么逗乐的动作,她都是万年不变的一脸充然,相信任何人与其单独待一天就应该会发疯了。能够在有生之年看到这位自闭患者笑容的几率近乎于中六个彩、不过据看过的人讲,其令人神魂颠倒的微笑人有超过达芬奇笔下的〈蒙娜丽沙的微笑〉之势。在与使徒的对抗中,零号机频频受创,导致其迅速成长为推动当地绷带销量持续增长的一颗新星。难怪会有人说,身缠绷带的凌波 MM 才是最醉人的。

莉安娜 电弧流弧 出处:格斗之王

继承了大蛇之皿的莉 安娜是美貌与冷酷并存的 美女军人。与凌皮前类

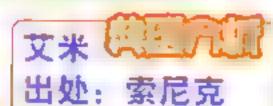
似,这同样是一位不说话、面无表情的 N 无钼铝。在其小的时候,由于大蛇之血的觉醒。在无意识的情况下,她生杀了自己的双亲。此后,便对鲜血产生了本能的厌恶。这是然与军人的职业必须时对面对鲜血产生了极大矛盾。为了缩短观看流血时职业必须时对面对鲜血产生了极大矛盾。为了缩短观看流血时产生的不快,莉安娜学会了暗杀术,其中"旋转火花"更是将喷血时间缩减至极致。如此环保加大慈大悲的杀招,是可以令一个健壮男人在瞬间消失得无影无形,当然也包括各位有精人。



主动

生性活泼,思想如白纸般单纯,一 尽找到所爱的人便会全身心地投入进

去,毫不在乎对方的感受 属于比较典型的单章症 (0多数情况都会发生"多情却被无情物"的结果



F11. 以来、短名成功人士 の背に社会有 に魅力十年的

女性在默默支持,但多言克奇后的受米小姐是近不可见分至。此类。自从被素尼克牧下次,就爆发出思春少女特有的正感精力一每次看到自己的心上人就会出其不意的抱着亲上几口,留下几个瞬印之后还会气宇轩昂地发出到建女性想得不敢想的通嘴:"你今天一定要娶我一"不管在什么时间和地点,艾米是多的目标始终只有索尼克。而且与秦尼克见面时的特殊表情也让人过目不忘,其定案情的专一度再次成为男性争相顶机,膜拜的焦点。不过实力毕竟很弱,也许只有索尼克才是她真正值得蜀托的避风港吧!



林月如 出版 出处: 仙剑奇侠传

作为林家堡从小娇生惯养的大小姐,林月如对任何事物都抱有一种居高临下刁蛮任性态度,只有一个人逃过了此劫,那就是李逍遥。 作为南武林盟主的掌上明珠却偏偏钟情于一个油嘴滑舌的市侩小混混其实并不希奇——单恋一个对自己动手动脚的男性的陈旧剧精早已被各大武侠剧发扬光大了。不过可悲

的是林大小姐在明知自己是第一老的情况下却依然死心境地跟随李逍遥去浪迹天涯。一种纯粹而典型的单恋后就症表现出来: 没有名分不重要,只要部和你在一起,你不爱我也不重要,只要部时看到你便心满焉足了一虽然在锁妖泽为了救出自己的情敌而不幸被砸破天灵盖而垂志全无(说归如香酒玉鳞的局志。定没看过,代结局,后与借机器见下TV版被KO的结局),但从此也使李逍遥的明白了至岭宝对紫霞那段经典台词的真正含义。



~~~ | ★☆☆☆☆

# 莉亚拉 英型元旬 出处:宿命传说 2

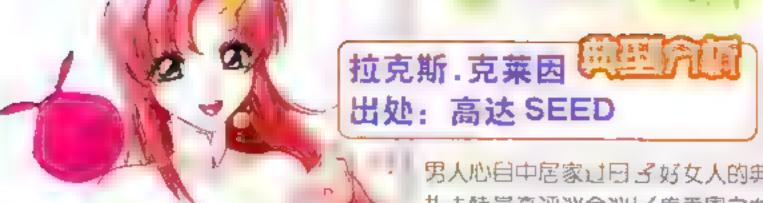
自从判立拉从巨大的透镜中 跃而出,就注定其 定门神结下了 不解之缘(此参考《西游记》第一

#### 表別の後期

美貌只是转瞬的厚云、优秀的内涵才是男士们普遍需求的 但季的性格和本站的鱼见使她们 上升为贵妻民母的或佳人选 现 实中的家庭就是需要这样的女性 去组建 对丈夫无微不量 对核 子 说这个好像早了占



集)。一身清白的考式装束,程气未脱的价脂还有楚楚可怜的银神,构成了万能的神的代言人。在加入英雄儿子凯依路引导的旅行团队之后,使显现出无与伦比她美国性般的悬桑,一路上对大家尤其是男生角无微不至的关爱只是她实现女神温柔的九牛一毛,而后在男主角的成神意路上,其不仅笑容可掬地投了赞成票表示与母亲般的神梯立敌对关系,更是要求男主角打碎神之眼来结束神的错误。要知道、神消失表示,利亚拉也会香消玉殒。她的温柔已经不仅仅体现在一个凯依路身上,而是千千万万的世界人民。笔者不得不在此感慨,这是一个温尚的人,一个纯粹的人,一个有道德的人,一个脱离了低级越联的人。一个有着手人民的人



以拉克

斯的综合指

数大概可以

算得上所有

三公・75% 三文・100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

## alsiest at

坏。可能就是她们是大的 魅力。当年的"男人不坏女人不

要"再也不是男士们的专称了。坏女人更显得有魅力。由于她们都有不为人知的过去。所以她们经常会用特殊的方式向今天的方法发更。有时她会令你懂得。有时她会使你痛苦。有时她甚至会令你死亡。

# 索妮娅 电弧流 烈火之剑

步分如有着令 所有男人为之作倒 的外表, 但内协却

报毒奶蛇蝎、作为余气作制造的"莫鲁夫",她嫁给黑之牙首领布利丹 利达斯是然有着不可告人的目的。性感迷人的实验验证有人的实验是不可告人的目的。性感迷人的实验是托布利丹迷惑得虑回转,最终希望之身这个发放绝好变成了一个尸认金钱的暗杀组织,不过最终还是因为失去利用价值五被奈哥尔所杀。观其一生,挑起战争而导致惨死的牺牲者不计复数,但她每走一步都使自己越陷越深,终究自握坟墓凑来了军有直得的下场,与其说可恶,倒不如说可悲。



- the family of

I Program



# 美柳千奈美 出处: 逆转裁判

質正恶毒的人,并不是只在表面狰狞那么简单,利用美貌来掩饰心中不断膨胀的黑暗才

是最可怕的,美柳干奈美就是这样"金玉其外,败絮其中"的拔尖人才。从小就失去父母关爱的她,培养了其狭隘的总性和强烈的报复心理。她依靠美貌作为借刀杀人的工具,血林林的亚秦命秦实在罄竹难书,绑架案中陷害深爱自己的尼炸田,杀害自己的姐姐,"毒杀"追查自己的律师神奈木庄龙,妄密杀害生角成步堂,直到被执行死刑后,还借真宵母亲美纪子之手还魂,企图利用"灵煤"来杀死"本家"的继承人真宵。平心而论,这位惟一在《连转》史上挣扎了三话戏份的意女,依靠其美貌、智慧和邪恶,当之无愧地成为了游戏史上最可怕的女人。





# 贝露. 丹迪 出处: 我的女神

藤岛東介就是有能力将剧情 老仓得高慧的爱情影材、发扬光大 成人人都崇拜不已的不朽经典。作 为女神的吴懿小姐完全不像某希 腊女神别样"明像和平栈道、暗渡

架接触只会到集天下所有男 生的空前怨念、除非你自身 就是一个奇迹



# 矿石镇的女神 出处: 牧场物语

如果说追求贝露女神是幸运的结晶, 那追求矿石镇的女神就是自虐的结晶。 虽然这位中西不沾边的女神拥有种种其 他女性难以企及的缺点 ----- 副欧巴桑 的长相,个性势利,每次只有对其上贡才 有幸一赌芳容。但女神毕竟是脱胎于人 类的神, 开出的明码标价够正常人忙活 几个世纪的了: 单身是前提, 出货全部作 物就够你忙活几年,在总共超过五百层 的矿厂中挖出所有的矿石(包括女神之 玉) 以及钓到所有的鱼类这又需要至少 奋斗十年, 最麻烦的还是要求爱情度达 到六万,由于和女神不会发生什么浪漫 事件,所以这六万基本是用银子和时间 硕出来的。只恐怕到时女神还没追上,死 神都赶上了。



自我完善篇

送出自己化中的白雪公里后,便可以进一步发动攻势了。不过我们最终的自的并不单单将到她们的人。传政他们的养化更加重要。不要再被超周圆那些比你条件是的人为什么可以把海界人归,也不要遗憾面为什么没有贵族对你逃减眼歉般勤。最然你拥有不可否认的优秀,但自我认识不足却严重阻碍了情势的发展。男人的优点干干方、下面就让我们来研究基本胜局其至军人强的七项吧;

女性眼球的直接武器 流川枫優黃金比少的完美身材 克劳德般配屑星目的英俊面容 宫藤新一般嘴角微露那那的笑 如此魅力任何女性都无法抵稳 不过这项要素先天成分很大 想要后天培养颇有难度 友情提示 如果对自己的形象不堪问首,请不要后天培养别邪的音容笑貌和



其他特殊动作—— 后果光异于取寻东 的 数 额 的 反 效 果 此后被正派魅 力人士妄室/查将是 作的最终归宿 才子生人时只的今天 将自身的文学修养提高为才 息八年至关于要 几股感人肺 避免陈辞 几首真情尽显的气 诗 无一不是招引女孩的有利 武器 如果你们自身的学识程 度不甚了解,那就华丽地将爱



情的發 ] 践——情书耐到 PEE 钟情的 MM PEE 这就是检验你文学才华最公正无私的天耳 如果作可以在一天内收到回复 那 你就是文 PEE 如果是一周 那就是才子 如果是一月以上 那只多算文科生 如果无任何回复,那毋庸置疑你就是情书文言了

朋友们, 看看 广流于各大媒体的

征婚启事吧!如果哪条没有注明"有房,固定工作"等商品气息浓重的字眼 那广告费就算白白搭上了。没办法,与一个女性建立关系,并不只是多张嘴吃饭那么简单。只要是正常的女性都会有疯狂购物的嗜好——看看人家艾德华赔温 蒂采购金属器械你就应该明白了。所以男士们经济后盾的圣强与否就成为女性择友的重要标准。如果囊中羞涩,那陪女友上街的休闲假日,



就下日性在的物于续变购你危然包、朋商时、经发本数感的变成,是是一个人,这个人,这个人的人,这个人的人,这种人的一个人,这种人,这种人的一个人,这种人的一个人,这种人的一个人,这种人的一个人,这种人的一个人

不要指望的自己会有姿无个性的

景太郎般的好运气,那只是安慰男性心灵的镇定剂。如果你不够帅气,那就培养个性吧!拥有独树一帜的个性的确能时时招引女性们的目光挥洒自如的个性令你在异性面前信心百倍,冷暖又微磁邪恶的个性让追求你的女性趋之若鹜所以请不要每天都避守陈规的做同样的事了,为自己的性格做一些必要的包装和修饰,让对面的她开始主意你 让个性开拓出属于自己的一片天空



如果你并不具备以上 各种维度的硬件装备, 那

还是努力训练。下自己的由嘴唇舌的语言水平吧。一张 能高着归的嘴可以做到在女孩孤独时与她们次心 翼立 时起她们开心。寂寞时还能勾动她们春心。那位梳着刺 猬头的成大使挥嘴是语言方道的天才。只要你能够向这

位"不仅能把女人读哭了 更能把死人读活了"的语言大师讨教个 招丰式 何慧美人 芳心不颤



女 性 是天生温

采厌恶暴力的群体——当然萨姆斯等极端即姐除外。据网络周查如果问一个女孩会选择你爱的人还是爱你的人, 高达 80%的女孩会选择后者。这就不难看出对自己温柔的关爱是大部分女性向往和 渴求的。朋友,有时间就多去陪陪自己追求的女孩,能做到"想她之所想,及它之所及"更好。女人是水做的,只要你给其温暖,何愁不蒸发



这是一项与生俱来且后天 无法弥补的特殊能力。自古以来

世界就遍布着如此人才 阿拉丁 野比大雄都是这方面的佼佼者。持有这项技能者 一般都是深受老天爷垂青 但各方面都不成气候的低属性男子 但他们却拥有着天下所有帅哥猛男都望至莫及得桃花运 对他们而言 任何事实都可能成为现实 天上掉金子过时了 人家那边天上正掉女神呢路上捡钱包煮行过了 人家正许MM呢 说他们奢侈也好 浪费也罢,这种事也只有这群人才能做到





整定的, 对于男生的不经意, 他们会想得很多。 女性是就正特的 女性是就正特的

不完美。他们会不能容忍、女性是需要美爱的、对于男性的不理睬。他们会信息委屈。女性是多悠善感的。对于男性的不理都、他们会应不成声 女性更是难以捉摸的。对于男性的任何事、他们都会做出出乎男性意料的回应 朋友们。请一定审记自己是自己命运的创造者。为了心爱的女孩。为了幸福的将来、冲锋吧!

鉴于文中步及颇多敏感问题, 笔者对其中扯决 谬论造成的一切不良后果, 不承担任何责任 面包 会有的, 香槟也会有的, 一切都会有的, 女朋友同 样也会有的, 最后再次祝福各位, 希望明年的这个 节日里, 不会再出现你的身影





由我们幸人先生制作的《福福之岛》继承了他所开发之作品的一贯风格、徐人的感觉相与另类。正是由于这款游戏在进行方式上和其他作品有着很大的不同之处。很多第一次接触它的玩家很难理解在这款游戏中我们"到底可以玩些什么" 这次我或来为大家具体介绍一下这款游戏。虽然作一看游戏有些略显枯燥。其实它的疗戏要素可是十分丰富的哦



睡梦中的你来到了一个位于现实与梦境之间的神奇小岛,这座被称为"福福之岛"的小岛上居住着许多古怪的家伙,而那里也有着与现实完全不同的梦幻体验正在等待着你。游戏一开始,"干里眼之鸟" 诺克斯会要求你输入自己的昵称、出生年月、性别和血型等资料,输入完毕之后,你在福福之岛上的生活也就正式开始了。



# 聯環中的几个概念

在本作中存在着像RPG中那样的等级和HP的设定,不过别担心,本作是不会让你去战斗的。等级的存在主要是为了流程进行来服务,因为有的员者之像的获得是要求玩家达到一定等级的。至于HP,则只在通过湿地和怪物之森时才体现出用武之地,在湿地上行走或者在怪物之森受到幽灵的惊吓都会减少HP,HP变为0时就会强制回到自己的房间并扣除一些金钱(很少)。游戏中经验值的获得方法有很多,比如完成迷你游戏,被莫库斯鼓励什么的。HP在升级的时候会自动回复满,其他如睡觉、吃一些食物等也都可以回复HP。



福温之岛的区域上写充广,不过最初怎能 去的就只有自宅所在的区域。游戏中的有些区域中会有一些台座,你需要将特定的贤者之像 放置在上面才可以打开新的区域,从而让自己

在的空加阔者可以多人



过和岛民们对话来取得,有的还要在特定的位置自己挖掘才能获得。在未将目前所要寻找的资者之像找到并放置在特定的台座上前,下一个人人会之像是不会出现的。也许有的玩家会认为,福福之岛那么大,我找这些石像得找到猴年马用啊。其实,这些资者之像的获得方法是有提示的。有的区域中会有骷髅型的地藏,调查它们就可以得到下一个资者之像获得方法的相关提示。

#### 中护天侧

守护天使是你在游戏中的守护神,按□键就可以调出它。带着它在地图上行走,当附近有道具时,它就会飞过去并发出特殊音效,利用这种方法就可以发现一些隐藏宝物以及挖掘出攻关过程中所需要的贤者之像。不过需要注意的是,寻宝中要找的宝物它是发现不了的,只能靠玩家自己来寻找。在怪物之森中遇到幽灵时,守护天使有一定几率出来帮助你和它们战斗,从而防止你减少HP。让守护天使打退怪物或者喂给它们一些魂的话就可以让它们升级,升级后的守护天使在你身边停留的时间会更加长。



在地图画面中按动 選问以调出地图,其中红色的区域代表自己目前所在的区域



域,透明石像记号表示还没有放置完贤者之像的台座位置,灰色的石像记号表示已经放置完贤者之像的台座位置,红色的石像记号则表示下一个需要放置贤者之像的台座位置。在地图画通中再按一次L键会出现一个红色的小方框,这代表你在某区域中所处的具体位置。

游戏中有时会捡到。些魂, 魂其分为。种颜色, 分别为黄色、蓝色和粉红色。种不同颜色的魂所附带的魂力也不同, 黄色只有2点、蓝色有5点, 粉红色质色15点。魂在游戏中的用处很多: 对玩家或考守护天使使用可以当作经验值, 给村比坦使用可以让他领悟新的占卜方式;给树木使用可以让它们结正果头(草具)。

# 蘇學問題

#### 按动△键可以调出菜单、下面为大家讲解一下菜单中的各个项目。

## AND DESCRIPTION OF REAL PROPERTY.

現る」、观看自己所持有的物品。

像を見る: 师参 、所获得的学者之像

使力: 反时物。,一彩光工泉

食べる: 吃一些水果来回复HP。

力の解放:使用特殊的幸运道具来提升自己的运势。

麗く! 把物品放在地上。

舍てる。舍倉物品。

今日の占い。显示你当日的占卜情况。

あだな占い。显示你在骷髅众处占下的情况。

占い草。显示占卜草给你的金玉良言

(在场景中拔下它们就可以获得)。

あなたのカルテ:显示你的病历,包括吉娃娃先生和短 毛猫先生对你的诊断和心理分析。得到的贈言也可以在 这里察看。

ステータス: 显示你的个人状态,包括个人资料、所持金钱和道具数、运势、性格以及迷你游戏的成果。

守护天使,聚香守护天使的状态。并且可以喂它吃成。

# 

クロスワード。頂字游戏。

ブケソ ハズル: 排り許戏、

海中ハオル・なりだれ

孫し道、司玄。

爱格言病:各种类权用式

ボトルメール: 可以书写或成版中信。

マイラんちく集: 窓(小が以中水台的一些生活) 引知识。



# 岛上的宝器居民

#### 南中共

# 福福先生 所在区域:福福亭

传说中的! 占卜师,福福之 岛的长老级人 物,同时也是干 代婆婆的兄长



和玛莉安的爷爷,他会帮你进一复苏、从而让它行简单的主支占人。 · 领悟各种占人

#### 玛莉母(マリアン) 所在区域: 幸运の任

梳着奇怪 发型的19岁新 人占卜师,福福 先生的孙女。继 承了爷爷的占



卜血统,会根据你所属的星座; 宋对你进行占卜。

#### 千代福福 (チョさん) 所在区域: まれびとの浜

福福先生的妹妹,据说在年轻的时候是个大美人。由于 岁级已高,所以



#### 吉尔 (ジル) 所在区域: 迷子の遊

在幼年时就已经死去,现 在是个幽灵,正 因为如此,你只 有在晚上才能



见到她。她会用从祖父处学到



的埼罗理占卜法来为尔占卜。

#### 柯比坦(コヒタン) 所在区域:人形が浜

占卜人形,你要课给它魂。 哪才能够让它 复苏,从而让它 领悟各种占卜



方法。一开始只能进行星座占 ・ト. 升级后还能学会干支、血型 等占卜方法。

#### 船原君 (マツバラくん) 所在区域: ほこぼこ丘

級在巨大的 树干中的家伙, 是以前岛上的大 占卜师比尔比多 的关门弟子, 虽



然外表看上去有些脏兮兮的,但实际上却对星座占卜非常在行。

#### 簡単众(ガイコツナンバーズ) 所在区域:神出鬼没

一共有50个,行踪十分诡

异,为了让岛上 充满和恶而不断 地活动着。它们 会对你进行绰号 占卜,方式有根



多种, 有的还会让你输入你朋友的资料, 帮你的朋友进行占卜。

#### 監解王(ガイコツキング) 所在区域: そぞろ山的洞窟

骷髅众之王,企图征服世

界的邪恶化身。 目前正受到花 粉症的困扰在 洞窟中养生,要 想见到它可是 非常困难的哦。



#### 心理分析类

吉雄雄先生(チワワさん) 所在区域: ココロネ(山卡)

每 然是 认物, 但对人类的 心理研究很有 只趣。他会给你 出一些测试器



来对你进行心理诊断, 随着测试次数的累计, 测试的精度也会不断提高。

#### 超毛指先生(アメショー先生) 所在区域: ココロネ(山卡)

吉娃娃先生的大学好友, 出现的位置与 古娃娃先生相同, 但两人是胸



日出现的,在游戏里不会碰头。 他会给你出一些是非琐来对你 进行心理分析。

#### 遊修游灣獎

#### 身宝尼可兵(サガシニコフ) 所在区域: さいはて混原 西

为了寻宝 而奉献出毕生 精力的老头,和 他对话可以进 行导主游戏。经



过宝藏埋藏之地时候地面上会 有小星星出现,很好辨认。找到 宝物后可以获得经验值和印章。

#### 小自利亚目(ドリアードジュニア) 所在区域: さいはて湿原 西

大多利亚 多的儿子,由于 不喜欢过于深 沉的父亲而拜 师尼可夫门下。



在接受了寻宝任务后和他交谈

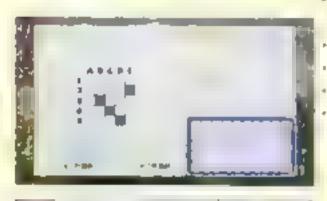
会获得 些宝藏埋藏地的相关提示。

#### 闘鼠老大(モグやん葉片) 所在区域: モグラの丘

被福福先生の到場上来 的嚴關,他会跟 你玩填字游戏, 把"ドングリ"



给他的手下就能获得一些提示。 填字游戏每个星期一会进行一 次更新。



#### 企鹅三兄弟(ペンダゴン) 所在区域:ペンペン(ほ地

只有大哥 出现和三兄弟 一起出现时能 玩的迷你游戏 是不同的。大哥



出现时可以和他猜他所举的牌: 子上的符号,三兄弟一起出现 时则,要按键让他们都正对着你 才算胜利。



#### 基浩 (キーノ) 所在区域: 大树の野原

木之精灵, 拼图游戏的专家。接受拼图游 戏任务后他会 把拼图的板块



散落到小岛上的各个区域,必 须把它们全部收集完毕才能调 出菜单开始拼图。

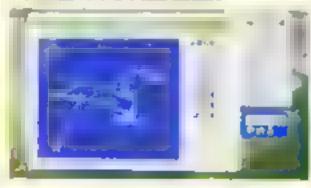


#### 香居组(ホシダケ组) 所在区域: キノコの森

在岛上游 在岛上游 荡的香菇型字 由人,为了回到 宇宙而需要岛上的星星碎片。



他们会要求玩家用在岛上收集 到的星星碎片来组成各个不同 的星座来完成星座盘。



#### 船衛王子 (パコン王子) 所任区域: 双子の庭

从异次元 空间来到福福 之岛进修的王 子,性格比较和 等。他会给玩家



出一些有关生活常识的测试题。 合格之后可以获得印章和经验 值。

#### 派筒王子(ペコン王子) 所在区域:双子の庭

始肯王子 的孪生弟弟,性 格和哥哥截然 不同,十分诡 异。他会给玩家



出一些资格测试题,合格后还

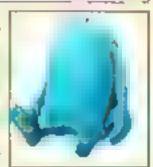


会给你颁发证书。与哥哥不会在同一日出现。

#### 華水脈

#### 

体型巨大的妖精,据说在 妖精界是个非 常了不起的家 伙,但却从来没



有人见到他干过什么活……他 会告诉玩家一些文学、哲学方 面的知识。

#### 马修博士(マシュー博士) 所行区域: 贤者の池

妖精界的 最高学者,达你 年幼时的玩伴, 受精灵王的派 遺在福福之岛



上进行研究。他会告诉玩家一 些关于科学方面的知识。

#### 大日利亚目 (ドリアードシニア) 所在区域: ソコツ頼

妖精王的 园丁,同时也是 小多利亚多的 父亲,受精灵王 的命令来夺取



岛上的树木。他会告诉玩家一 些关于日常生活中琐碎之事方 面的小知识。

#### 卡幅並尔伯爵 (カメラル伯爵) 所在区域:マツの细道

从异世界的英国赶来的绅上,在原来的世界是个地位相当高的贵族。



操着流利的英语。教给玩家的也是一些关于英语方面的知识。

#### 7.腐異の

#### **笹卡叔叔(ブッカおじさん)** 所在区域: ブッカの店

经营商店 的大叔,据说以 前曾经在宇宙 的边境挖掘过 宇宙石。在性格



上大大咧咧,喜欢哼一些奇怪 的歌曲,和吉尔的关系很不错。

#### 珀克(ボッコ) 所在区域:ボッコの店

经营着可 回收商店的外 星人,虽然看上 去比较老成.但 与其长相不符



的是, 他的实际年龄其实并不 大哦。



#### 迪姫 (ディジーちゃん) 所在区域:ディジー美容院

经营着美 容院.曾经是妖 精王的御用理 发师。虽然玩家 们在游戏中换



换发型可以改变一下心情,不 过这位小姐的收费实在是太贵

#### 卡托栞艇 (カトレア) 所任区域: 忘れじの浜

理发师迪 姬的姐姐,在福 福之岛上经营 着洋装店。和妹 妹一样(是妹妹



跟她学的?),也是个漫天要价

的货色。

#### 鸡仔(ヒョピー) 所在区域: ヒョヒョの崖

从外宇宙 来到福福之岛 ·上的胃障商人, 看样子并不像 好商。当你完成



迷你游戏获得的ED章达到一定 数目时就可以从他那里换到一 些道具。



## 其他層面

#### 街克斯 (ノックス) 所在区域: 自宅

拥有干里 眼的神秘之鸟. 也是玩家在岛 上见到的第一 个岛民。每次启



动游戏后和他对话, 他会向玩. 家汇报一些岛上发生的基本情 况以及主人公的综合运势。

#### 質摩斯(モークス) 所在区域。こつごつ岩场

暗之妖精. 据说在妖精界 经常受到欺负, 但却依然保持 着开朗的处世 态度。在感到失



落的时候去和他对话吧,他会 给你鼓励的, 顺便还能得到些·天使们的大天 经验值。



#### 石头兄弟(ストーニー兄弟) 所在区域:

从异次元 空间前来福福 之路修行的岩 石类生物,据说 已经修行将近



10年了。和它们的对话纯属闲 聊。不过同样可以获得经验值。



#### 四届(サラオ) 所在区域。ふしきな池

居住在不 思议泉中的河 童.据说年龄已 经超过了60岁。 向泉水中丢-



些道具他就会出现, 并且作为 回报,他会给你一些比较珍贵 的幸运道具。

#### 库雷雷 (クレレ) 所在区域:クレレの森

刚刚出生 的小袋神,经常 会向经过他身 边的人索取物 品。运气好的



话,有时给了他物品会得到-些回报。

#### 大石使 所在区域:カルト海岸

领导守护 使,如果你对自 己的守护天使 的形象感到不



· 满意的话,可以让它给你更换, 当然变换守护天使是要収费的。

# 金区域形层质盘的罗希之像

出开启全部区域所需受者之像的取得方法。希 望大家在攻关过程中能够顺利些。将这些石像 全部入手后, 地图画面上会出现8个绿色的石像 她就会给你赠言。

前面已经提到过,要想开启新的区域就划,标记、这些必要的资者之像的获取方法在游戏 须寻找到相应的贤者之像并把它们放在合适的。中是没有提示的,要想得到它们就只有带着守 台座上, 我们这里按照游戏的进行流程顺序给 护天使在岛上自己寻找了(如"赤の星岩"右上 和"贤者の池"上方等)。将绿色标记处需要的 石像全部找到并放置完毕后去和玛莉安对话,

#### ノックスラーの領 **刚到岛上的和诺克斯对话。** マリアロ ラの像 第一次让玛莉安占卜完毕后与其对话。 カラメラ 公爵の像 第一次让福福先生占卜完毕后与其对话。 ノックスビルの像 取得上述贤者之像后与诺克斯对话。 チワワックナーの像 在福福亭左下角挖掘获得。 与主代婆婆对话得知石鬘。严忌后在她所在区域右上进行挖掘。 サガシニオンの緑 チワ・ワン チ の縁 取得上述资者之餘后与短毛描先生交谈。 ベンチ ヒンの織 完成鼹鼠老大的填字游戏一次。 取得上述贤者之僚同和英库斯对话。 ヒヨヒヨの徹 トト・ヒョブスの像 第一次让松原君占卜完毕后取得。 ガイコツスリーバーズの像 与能够众成吴刘迁尼获得信息后去たよりか兵校掘。 マリアッチーオの似 取得上述贤者之像后与玛莉安对话。 マリアントワンの俊 等级达到10级时和福福先生对话。 ベンターバンの像 和企鹅三兄弟的老大对话可以获得。 チワワッチニーの縁 从大冬利亚多处得到精报、前往おばけの森撑症状否。 去双子之庭口答王子的问题、合格之后或可以获得。 ベントラゴンの酸 カメラメ ル史爵の様 利卡梅拉尔伯爵対話旨去そぞろ山奔流楔遲。 イワン サガッシの像 "1章宝尼可夫对话、井完成一次。引了任务。(注) ノックスロットの際 从日擎傳主处得至情報、前往クレレの森控辦。 ヒヨッヒ ナの像 收集完一定数量的印章后和增移对话。 从香菇绝处得到情报、然后去东边的さいはて起点进行挖掘。 カラシニコフの像 ガイコツアイコ ズの際 **人理发店理馬**欠发就能获得。 ヤン カラマベ ルの優 守护天使达到一定等级后从珀克处获得精报, 之后在上方的マッの細道挖掘。 完成 灰拼图游戏看和基诺对话。 ガイコノフレイカ ズの像

#### 注:第一个在尼可夫身旁的松树下,第二个在从自宅门口往南走三步取得,第三个在福福亭。

- 游戏中时间的流动是'玩家时间一样的、同 样。款游戏,白天玩和晚上玩所能看到的复象。 是不一样的。另外、还有 些图配如志尔等 定 要在晚上才能出现,不要错过哦。
- 每天在自宅所在的区域可以捡到当日的报纸。 上面记载了一些当日代表什么节日和有什么特 殊意义,记录得还是很详细的、甚至连 1928年 11月18日就是米老鼠生日什么的都有。
- 在自己家中可以更换穿着的衣服以及各种家 具, 衣服和家具什么的都可以在洋装店和商店。方又很多, 运气好的话可以得到不少钱哦。

- 中进行购买、收集和一定印意后和炮仔交谈、用 魂来培育树苗计它结果也能获得新的服装。
- 有的场景中会遇到。些飞舞的蝴蝶,抓住它们。 后看时会得到一些金钱。此外,有的区域能找到 一些岩石、按、键把它们砸碎后也有一定几率 得到金钱。
- 在特定的河边可以钓鱼、只要在相应位置使用 钓鱼草,过上一天再来高奇就可以钓上金钱鱼 了。这些鱼身上都顶着金币,后期可以垂钓的地

# DE LA MARIE DE LA

如果你的外语水平不是很好、在出国旅游 或者和外国朋友是谈的时候、是不是一直都想 拥有一个懂外语的随身体倡呢)现在行了、PSP 新典型软件《Talki san》中的主角麦克斯特会用它的 修牙例齿来为你提供简单的高译服务 作为PSP 上第一款搭载了语音功能的条件、这款作品给 我们带来了不少的标序。就算是机会出国、用 它来了解一下简单的外语也还是挺不错的眼

## 开始前的准备

第 1 步

插入麦克风

作为PSP上第一款号有语音识别功能的软件,《Talkman》的语音识别能力还是很强的。在正式开始游戏前,大家必须先把赌游戏附等的麦克风插入PSP主机上方的USB接口中。插入接口后要把麦克风左边的旋钥旋案,为了确保效果,一定要确保旋到最底部。风风实同束的麦克风的旋钮可能会比较难旋,不行的话就把





第2步

选择语种



中文、英语 门语和韩志四种。如果就定的话, 那么之后游戏中的菜单选项都会变成该种品。

而主角麦克斯也会用地产的该种忠。和你对话。

• 游戏中的中文都是"简体中文,对我国大陆玩家

來说还是很亲切的。

# 郑 3 步

#### 测试麦克风效果

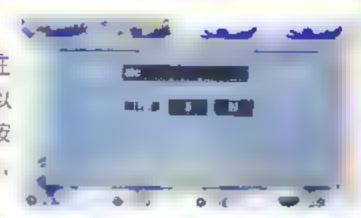
第一次进入游戏时,进入标题画面按下Start健厅电脑会要求你 测试麦克风的效果,确认麦克风已经接好后 就可以开始测试了。虽然麦克风的识别能力 不错.但为了确保效果,说话时还是离麦克 风近 些吧,当然也没有弥安把擒凑到麦克 风前,离麦克风的距离 般保持在20厘米左 右就可以了。此时画面上会出现你所选语种 的词候语、按住厂键凑出画面上的文字就可以了。在

此画面中按下()键可以进入渴整输入音量画面、按住 键朗读画面中显示的单词, 看波形的颜色再做调整。绿色皮形代表最佳状态,如果皮形很大并呈红色可以按方 向键的下来调整,如果发动很小并呈蓝色则可按上键调整。

# 第4步

#### 输入个人资料

首先需要输入的是自己的昵称和出生年月日,此时按住「健还可以录下昵称的发音,推荐把於人音量無整到最大以保持清晰程度,这在之后的对话状态中是会被自己采用的。按住人可以试断录音,切确认无误是就能建立一个系统存料,之后就可以正式和麦克斯无面了。



来到麦克斯的家系就可以正式开始游戏了。接Start 體可以调出泵单。一共有4个模式。 分别为《选项》。"对话状态"。"游戏状态"以及《工具》下面我们就来为大家——介绍一下 这4个模式。

#### ▶ 选项

在这里玩家可以进行存储和录取记录以及游戏中的一些基本设定。这个作品在真岛问题上做得并不尽人意、娱奉和长复看非常高、所以和《大众言尔夫 携书版》 样、厂商巧妙地在读取记录。直中加入了一些游戏



中的使用说明和小药门什么的,以半说明也可以在"选项"模式中随时进

行祭看。另外,测武麦克以效果、输入个人资料、自己所说的高和等也可以在这里进行自设定。当达到一定家件是,这里还会追加"片雕"和"颜色转换"子菜单,进入后就可以观看怎样人用直托对麦克,集的遗产就是,进入后就可以观看怎样人用直托对麦克,集的遗产就是,在"扬声器"菜单中,玩家处果已设定调成"On"的话,那么就算带着自机也能是PSP的扬声器发出放戏中的声音了,这在人多的时候还是很派等上用场的。

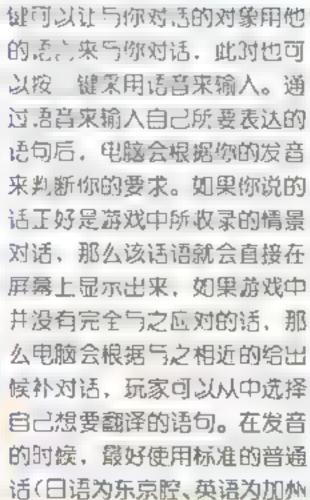
#### ▶ 对话状态

游戏中最主要的模式、在 选择了需要翻译的外语与进入 此模式,表克斯凯可以得助尔 用外语把你想要表达的内容说 出来了。在发售前,很多人可 能都会认为(fakman)是 万能的翻译软件,你说什么考 克斯就能帮你翻译成外语说出 来,其实这个观点是不正确也 足不规实的 一个售价300 多人民币的软件不可能具有文 样强大的功能。《Talkman》中 为大家准备了包括购物、观光、 住宿、运动、交通等在内的28 个情景对话场合, 其中包含的 对话约为3000条,虽然听起来 可能会觉得有些分量不定,但 应付一些必要的场合还是够用



的了。

在进入对话 自由后,自面布 上方的麦壳风图 标如果显示为 On,代表可以通 过按动 键来语 首输入:按动个





腔、射活为首尔腔) 来清晰发音, 这样 机放合容易识别,一些、如果还是不能识别, 建议将你要说的话中最关键的词语突出来说, 这样至少能出现与之相关的候补对话。

如果你不想用语音来输入, 也可以按动P健开启提示板,其 中权录了 些这个情景下可能 会用到的对话,通过选择就可 以让麦克斯为你用外语说出来 了。在一些场合还可以通过十 字键的上下键来选择有无附加 文、比如在询问的未尾加上"请 给我指出来"什么的,还是挺方

话梅杂志&BDM。SM



便的。在确定好对话后,可以按 动人来调整麦克斯的感情级别。 包括积极的、消极的和平常的。 并且每个感情都是"非常"和 "一点。"两种表示程度,选择 感情级别来对话的吧,麦克斯 在用外语说话时就会带上夸张 的表情,非常搞笑。一些常用的 对话大家还可以按吊键把它们 收录在书签中, 这样以后寻找

起来就会方便很多,此外,电脑 还会根据你所选择的对话的使 用颇度采进行排名以方便寻找。 如果第一次和外国人交谈、还 可以选择"应酬话"来让麦克斯 用外, 音和对方寒暄, 颇为体贴。 在对话模式中绝大部分情景会 有一个"指示文"选项、进去后 可以选择一些该情景中可能会 用到的包含了"这"、"那"等指 示代词的母子,配合图片或者 实物采使用的话效果会更加明 显。此如,你想要买一样物品, 你可以拿出印有该物品的图片。 再选择"我想买这个", 这样的

语就真观多了。本作一个比较 遗憾的地方就是没有包含各地 的名胜占迹、著名小吃什么的 翻译, 其实大家可以在出国前 先准备好相关的图片,或者让 **棒外语的朋友帮你把这些地名** 烟小吃什么的事先在游戏中存 储下来,这样配合指示文采用 的活就方便多了。



#### 游戏状态

所力游戏 ""双天整球" 称 "打雕筑" 四个模式 "最初出现的只有 "发 当达成一定条件之后。"双人登录"和"打翻集"这两个途体游戏才 会出焉。

#### 发音游戏



在发音。 游戏中,大家 可以跟着麦。 克斯来练习 中文一日语、 英语和韩语

能让拼图上出现图案。当把25块拼图全部获了表示出该句子在你所说的语种中的意思。 这里需要事先跟大家说明的是,虽然本作中"随机抽取一句让你用人、「」、(和×来选择 麦克风的识别能力很强。但游戏毕竟只是游·他所说的 戏,不必过于较真。我有一位同事有一次练了外语在你 习中文发音时,"谢谢"这个词说了好几十次。所说的语 总是得不到 A 级评价, 非常郁闷。要想得到"言中代表 高的评价,除了发音要清晰外,更重要的是。

句子整体的语 调, 麦克斯所说 的外语都是非常 地道的,大家可 以放心去模仿。



#### 断力激致 🗆



和发 高游戏一 样, 大家 也要从25 个拼图块

的发音。进去后会发现一整块拼图,大家可,听力任务,得到高评价厂同样会让拼图上出 以从25块小拼图中选择一个来练习,越靠着\*现图案。选择不同语种的话, 麦克斯所穿的 下的板块难度就越高。在将一个板块的发音、服装也会不同、比如要练习日语听力麦克斯 练习做完后, 麦克斯会根据你的发音给予综。就会穿上和服, 要练习英语麦克斯就会打扮 合评价,如果觉得对自己的发音不满意的话。成德克萨斯生仔。选择好要练习的拼图后,表 还可以按△键重新来过,当评价得到 A 时就•克斯会用你所选的外语念出句子并在画面上 得后就会出现"双人壁球"这个迷你游戏。在"般会念数个不同的句子,在全部念完尼它会



• 难度的增加. 他所念的句子的长度和数量也 会不新增加,所以在听的时候一定要仔细才 • 行。在所有拼图的图案全部出现后会追加"打 鼹鼠"的迷你游戏。

#### 双人登录

要在"发音游戏"中让所有拼。 图上的图案全部出现才会追加的小"游戏"中让所有 游戏模式. 需要两个人在PSP 主机。 的左右两侧操作才能进行。其中方。 向键的左右以及 、 〇键分别用来 控制, 画面左右两块板的移动。玩家 • 同样需要两个人 要做的就是移动板块来接住并反弹 球,不让球离开国面外。



#### 😅 打農業 📰

安在"折力 拼图上的图案全 部出现彩绘追加 的小游戏模式,

来玩。其中方向



键的左利 ( 键代表攻击, 方向键的右利 ) 键代表反击。进 入游戏后左右两侧的两只麦克斯 身边会出现扑克牌, 如果 • 牌大的一方去攻击牌小的一方, 那么的 方就要按键来防 御了: 而如果小的一方去攻击大的 方, 那大的一方是不 - 会受到伤害的。

#### 便括 "期友地面"。"单位转换"。"闹钟",和《语音记录》。因项。《主要起一些游戏以外的 排助作用。

#### ■ 朋友地推 毎

进入后会发现一张世界地图,如果你。 在世界各地有朋友的话,就可以在地图上"的货币、长度、重量、面



并输入你这。键可以选择要变换的项

果想要变更的话可以自己手动去进行微调。 当登陆的朋友人数达到一定数量时,"选 琐"中就会追加片尾欣赏。

事先设定好时间,等例子该时间后麦克·佩小吃咽什么的叫法。 斯就会来提醒你。注意只有当麦克斯在起居【用语音录下来,然后 室的时候才能生效。当可以生效时、画面在・配合对话模式中的指 上会出现一个铃铛符号,这样到时间后闹钟 就会响了。要想让闹钟停下来可并不容易,

因为此时专具 克斯会给你 出一道听力 题,你要准确 无误地回答



后闹钟才会停,否则它就会一直响下去。

#### ●単位競換■

在这里可以对各地 ---的相应位置。积、体积和温度单位进 树一面小鼠·行转换。按动L键或R



位朋友的资。目。在货币一项中只收录了日元、美元、欧元、人民 料。朋友的。币、韩币以及英镑等主要国家货币之间的转换、要银 昵称可以自己输入, 容貌可以进行选择, 如 · 和这以外的其他货币换算, 就必须在货币A/B C中 设定好相应货币的汇集才可以了。

#### 福吉记录 🖷

可以录下50段最长为10秒的语谱记录。和前 面提到过的 样,大家可以事先把 些地方的名胜

。亦文就能起到很好的 • 效果。另外,在设定期



。 友地图时, 大家也可以用语音把朋友的名字或者与 • 他相关的要点用语音录下来,这样就可以做成一个 不错的朋友联系档案了。





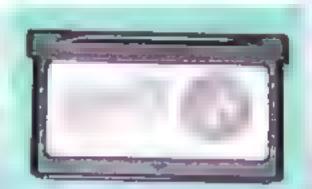
#### ▶ 小貼士

在旅途中如果发生紧急情况又无法和当地人沟通的话, 可以同时按下PSP的上、左、L、R、△和〇键,这样麦克 斯就会用当地语言为你发出擎报、按x键可以取消。



文

本作是首款附带震动包的 NDS游戏,这个震动包银GBA卡样大小,插入到NDS的GBA卡样大小,插入到NDS的GBA卡槽中,游戏时便会有震动,玩起来给场燃有所增强。估计这个震动包阿该是勇用的,以后如果有支持震动的游戏推出,这个装备应该无条件支持。(笑)



▲游戏附带的震动包

# if X till all in

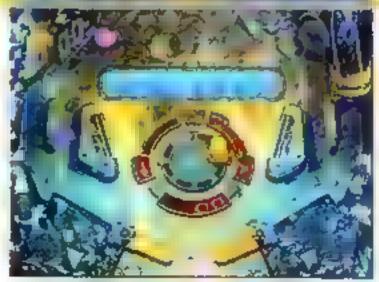
传统的单集台游戏基本是为了获取与分为目的、将肇珠至至台面上各个不同的行分之模能 获得不同的得分。但是自从《日袋妖怪,争珠台》(与里多弹珠台》这一类加入了特殊甚素的"单

珠台游戏出现。获取高可已经不再是游戏的维。目的了。 比如《日袋妖怪净珠台》加入描述妖怪的要素。《马手袭 弹珠台》加入了过关、权集金币及对抗BOSS的要素。本 作词样并不是以单纯获得合分为目的。游戏也加入了权 集和对抗BOSS的要素。玩家要收集一种熟轮状的看器 (Antifact),只有集齐12个。才能前往截终版查对抗最 终BOSS。收集期间还会发生战斗。版面转换等等情况。 所以玩起来非常刺激和新鲜。



| 基本操作   |            |           |
|--------|------------|-----------|
| 按键     | 变形球状态      | 人形战斗状态    |
| L      | 控制左挡板      | 向左射击      |
| R/A    | 控制右挡板      | 向右射击      |
| В      | 放炸弹        | 无         |
| Х      | 无          | 发射导弹      |
| Υ      | 发射超级炸弹     | 无         |
| 往, 加里。 | 5击触摸展 前体会面 | 发生要数 可够结合 |

注: 如果点击触摸屏, 可使台面发生震动, 可对球的 移动产生微小的影响, 不过实用性不高。



▲刺激的 BOSS 战是本作的一大卖点

# 展影

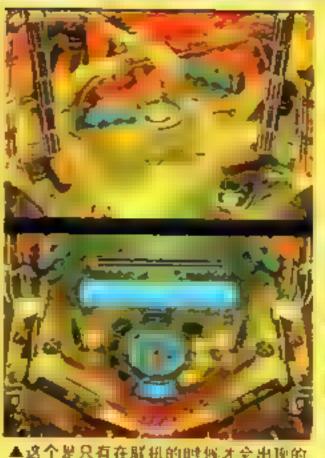
## ELLI ELLI

这是本作的主要模式,目的就是挑战不同的关卡、收集石器,对抗BOSS。最初只能从"Prate Frgate"和"Taion Overword"这两个关卡中选择其一开始,当满足一定条件后可转换台面,以下的介绍也主要以此模式为主。

## Chyb Maka

挑战单个关卡的,只有一个球的机会。 没有BOSS的关卡记录装高得分,有BOSS的关卡记录载短完成时间。需要注意的是, 般初只有"Prate Frigate"和"Talion Overword"这两个关卡可以挑战,当在 Muti Mission模式下打过更多关卡时,这个 模式可以挑战的关卡也会慢慢需多。

## Wide Mala



▲这个是只有在联机的时候才会出现的 特别音面。

这的战游1年无对决定个台资行政的战游1年线战方战特面最初,1年代对决定个台资行政的政治。

# 版画



## 可应没的特殊语式

#### ──弹槽跳模式 (Wall 'Jump)—

舰发点对应于版正上的A点,却入这个模式后,交替按L和R键,跳 处最急可以取得石器奖励,之后再次 进入可取得一个球的奖励。

#### ─3珠模式 (Gunahip Multiball)---

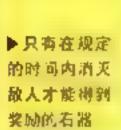
触发点对加升版面上的B点,首 先必须将球弹人这个飞船二次,之后 再次弹入这里便可触发这个模式,一

▶ 次出现3个 球 需要跟疾手 快才行。



#### 触发致人 (Burrower Bash/ Metroid Mania/Bettle Blewout)

触发点对应于版面上的C点、全息图象表示将要出现的敌人、将球弹入这里敌人便会出现。只要在1分钟之内缓渐有敌人消灭便可得到石器奖励、在限定时间内如果再次弹到C点、每弹一次可增加5秒时间。值得





#### ---- 東球模式 (Phazon MultiBall) ----

態凌点对应于版面上的D点,进入此模式会出现一红一篮两个球,版面中也会出现 红色和蓝色的黑蛋点,同色的球碰到同色的 能量点会加1万,相导的碰到会反弹向来。

#### 

与奏系E点的"SAMUS"字母信,能量 盘中会定现Combat 道具,接到厄便会进入 战斗模式。凑齐"SAMUS"字母的方法是, 从蓝色的光点处(图中F点 C点)进入绕 一圈,每绛 罗声起 个字母。

#### ----快速模式 (Hurry up)

下四5万分开始不断减少,尽早进入日 点的路线以度获得剩余的得分。

#### ----能量爆发 (Phazon Franzy)

房房中比观大量的约点约点都重点,只要操予便加1万分,在限定的时间内尽量? 地得分,整个台面会到闭起来,并不用担心 掉事给者。

# 會回中的觀鬥

#### → 弾簧挡板(②③)-

防止球从两型掉出。



#### 

弹击两次后可以进入其中,可以随机获 得各种有益的效果。

| 具体領下者 (           |              |  |
|-------------------|--------------|--|
| 名称                | 效果           |  |
| Health Recharge   | 回复 HP        |  |
| Big Points        | 粉机获得3万或5万分   |  |
| Phazon Mutiball   | 进入双球模式       |  |
| Combat Ready      | 出现 Combat 進具 |  |
| Extra Ball        | 奖励一个球        |  |
| Force Field       | 下方出现电磁挡板     |  |
| Missile Recharge  | 回复导弹数        |  |
| Power Bomb        | 获得一个超级炸弹     |  |
| Bounty Multiplier | 增加1点奖励倍数     |  |
| Kickback Ready    | 两侧出现弹簧       |  |
|                   |              |  |

#### 奖励点(①)

并且的两个奖励点,将两个都点亮可使得完加一番,加到10点(·MAX)可获得石器奖励。注意只要球出局番数就要重新累计。另外记得灵活利用LR键,因为LR键可以变换两个奖励点。

#### 电磁挡板 (6)

防止球从底部掉落,持续的电角腹, 般获得石器后电磁增板会自动出现,并持续 段时间。

# 进行游戏的一些要点

## 

大多数精况下, 萨姆斯曼于变形球的状态, 如果获得了闪电形 状的 "Combat", 便会进入战斗状态, 此别孕姆等站在下舞中央位 置自动朝上射击,玩家可控制就正的方向。上展也会出现大量敌 人,如果在限定的特質内、1分钟)将它们全部消灭,便可获得奖 励的石器。需要注意的是,在变形球状态时,萨姆斯有8点8P,而 在战斗状态,她只有《点画》。在战斗状态如果被敌人干掉,并不 ▶薛姆斯正用能 会损失生命,只是得不到奖励道具。 机枪扫射敌人



## 377 11 1533

除了联机模式那个特别的关卡(台面),



BOSS Thardus 会用 石头砸人。

游戏中的关卡 共有6 个,分别是 DPIrate Frigate, @ Tallon Overworld, 3 Phazon Mines, @ Phendrana Drifts, @ Artifact Temple, @Impact Crater。其中关手,和关 卡 两个展列证的洗择: 关卡が和关卡の只有在前

两个关卡中。。现转移版语的同学才可以选择

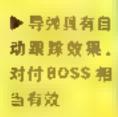
而关卡亚在收集齐12 个石器并打过关卡③ 和关卡心的BOSS和 才可以选择(同样通 过转换版面)最后的 关卡@在通过关卡5 后可以进入。关卡① 和您没有BOSS,而 后面4个关卡全都有 BOSS,需要战胜 ▲游戏最初选择关卡的画面、 BOSS 才能过关。



只能选择两个险重

在关卡@可以得到导弹,在关卡@可以 得到超级炸弹。这两样武器相当强力,对何 BOSS非常有效,导弹具备自动跟踪效果,而 超级炸弹可以消灭全屏敌人(对BOSS 使 划). 不过这两样武器都角弹数限制, 所以相 当珍贵。导弹最大 4 发,超级导弹短次只有 1发,在下屏中央的影響啟处可以看到弹药 数量,弹药用完后其实也可以补充,有些敌

人被打死后 可能会留下 弹药,导弹标 志为黄色的 "A", 超级炸 维为发光的 盛色小球、着 到这些一定 楚章到。









每次游戏开始只有3个球、当得分分别达到200万、500万、1000万和500亿万 时,可各获得1个奖励的球。

好了,经过上面的介绍、大家对本作应该有了一个大致的了解。其实不要心看递珠台游戏、 它可绝不是简简单单地引撞引荷就能玩得转的,尤其是像本作这种加入了很多收集。战斗等要素 的弹珠台游戏, 系统方面可是一点也不简单啊。游戏中每一个点。每一个标志都有特定的效果和 含义,如果想获得高分,必需要深入地了解它们的效果才行,并且要多练习。个人感觉本作还是 相当不错的一款作品。画面、音乐都凝異水准、而难度源、有点离職、不过也于因为这一点、才 能吸引人不断挑战,推荐大家都来试试。

任天堂的义一款生作! 我们不用看这款穿线是 怎样简单。也不用在意它的成本是多少、单是双剧 灵破十万的销量便又成就"厂商得意、自贵者满意" 的局面。喜欢桌面将戏的玩不不容错过 文 脏月



你喜欢桌面游戏吗?你经常坐在电脑前玩蝴蛛牌、扫雷吗?是不是觉得摸牌和洗牌都很麻 烦?来试一下本作吧。



# 华人强烈 (砂とりであるよ)

## 三部です(フリープレイ)

#### 

一些规规简单、受众 面厂的扑克牌游戏,一具 有8个, 很少需要对脑筋 的。如我们熟悉的抽鬼 牌、神经衰弱、Page One 等。

隐藏游戏;スローモー

开启条件: 玩过一回"スタンフラリ "模式。



一些特定规则下的 纸牌游戏, 高要或或越 面,一共6个.代表游戏 有桥牌 拿破仑等。

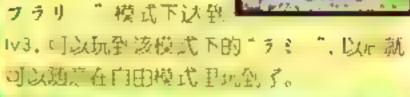
隠藏游戏:ナノフ

开启条件: 在 スタン フラリ "模式下达到 V5, 玩到多模式下的 "ナッブ"。

一些较为复杂的海 戏「比如四点、迎得杖、 族雄牌等6,一共3个。 这些游戏我们可以在很 多网络平台上有到。

きで、飲蕉庭劉

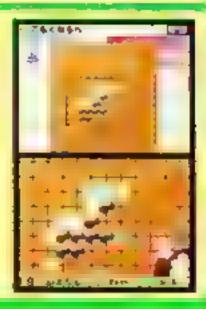
开启条件: 在"スタン





日本民心游 戏, 共6个,代 表游戏有五子树、 將棋、花札等。

隐藏游戏: 无



#### 五花八门

杂烩类的5个小游戏,典型的找词。ast One等都可在此玩到。这部分的游戏跟大名鼎鼎的《瓦里晚制造》还真有异曲同工的妙是。

隐藏游戏: シーソ ゲーム

开启条件: "スタンプラリー" 模式下达到IV2 达成, 同时玩到该模式下的"シーソーケーム"。

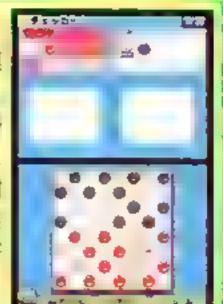


------

比较大众化的棋 类落戏,总共有6个, 代表游戏有要赛琴 (單白棋)、国际象棋、 宽棋等,连我们小时 矮玩心的掷骰子比谁 先至终点都有……好 标意。

隐藏游戏: チェッカ

开启条件: 在"スタンプラリー"模式下达到 v4. 玩到 変模式下的"チェッカー"。



### 

校规划实工体高业成的方戏。比如与常 球、飞镖、高尔夫 東京 。 以交易或其範疇 等操作起来不是很顺力,都得更不。

隐藏游戏:无





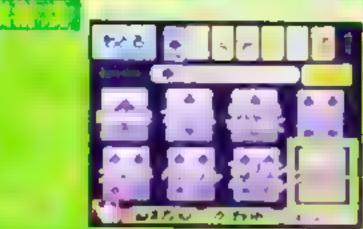
#### 自一が見して (スタンプラリー)



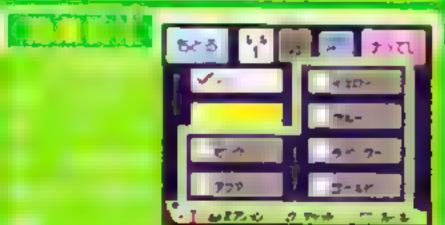
#### 通過電 (今やレンダ)















#### 十字键 控制基征的进行式 AB 加速 B键 停车 X/L键 度毛工业。五年为四。計二山大人被掷户 **切换地图显示扩**式 Y键 R键 跳北天 START键 智信游戏 SELECTIF 时间洗战模式中去掉轨道显示 下屏幕 可方便地选择菜单、切换地图显示方式

#### Rocket Start

火箭起步,简言之就是启动时像火箭一样。和GBA版样,在倒数到"?"时,当数字"?"放大倒数到"?"时,当数字"?"放大快消失时按住加速键就可、成功后自己的赛车会加速启动出发,十分简单。习惯后成功率100%是上常的。不要提早按,否则发动机会超负荷,损失很大。

#### Power Slide

强力气滑,是过弯道时使用的一种。级技巧、NGC版中也有。首先在距离弯道前 两个车位的直道上,按住弯道方向(左转弯就按左)再按住R跳跃。落地时轮胎会同烟,车子开始滑动。此时输入反方向再按回來(之前按了左现在就按右左),此时会压现蓝色火花,再来 次就会出现红色火花。此时放开R键就会冲刺 小段。期间中不要放开R键,也不能偏离出寒道。过程中方向的输入的速度可以根据需要而调整。一开始练习的话,感觉很重要。

游戏中的多个角色之间, 车辆的速度差别不大。那么是否处 F后方而且没有道具的车辆就没有追上的希望了呢?当然不,在 追逐的过程中,后面的车跟着前面车的尾流走的活可使行车速度 大幅度加快。是否跟随了尾流可看你车子周围有没有空气流动的 感觉。当跟随到一定程度,车前方出现空气唇时,还可将前方的 车撞飞。而撞的程度取决于你车的重量。当然了, 要防止被人追 也很简单、身上备个香蕉皮,看到别人跟着就送给他吧。



### SELECT BART



游戏中每辆赛车除了外 型外、最大的区分便是能力 了。选择赛车时在下展可看 到相应的能力。下面将能力 介绍一下。

SPPEED

ACCELERATION

WEIGHT

HANDLING

DRET

TEMS

寒车速度、

赛车的淵凍吃。

身至重要,决定两车相碰时的确况。

对赛车的操写调力。

**加多用氧的能力** 

决定获得适压的信息。

在和他人比试的过程中,利用各种道具来陷土别人依然是游戏的一大方题。游戏中新增了是 鱼和黄金蘑菇等新道典,让比赛更加激烈。虽然说获得美具的好坏和能力指数的最后一项 TEM有 关,但是最关键的一点还是:处于最前方的角色是绝不可能获得基金趋差和导弹等具有一发逆转 功能的遺具的。前几名获得香蕉皮的几季超大,而零后的人什么好道具都有一能获得。所以,多 人对战时第一名被狂轰乱炸是很正常的。

香蕉

扔在地上,踩上后车子会打滑。

一个香蕉

香蕉的强化版。

绿单壳

能直线投出攻击对手。

红龟壳

能跟踪攻击前一个对手。

二个绿龟壳

绿龟壳强化版。

个红单壳

红龟壳强化版。

蓝龟壳

能直接飞到第一名处进行轰炸。

假道具箱

混在道具箱内可透离别人来撞。

炸弹

可抛向。处进行大爆炸。

蘑菇

加速繁菇,可进行一次冲刺。

三个蘑菇

加速警菇的强化版。

黄金加速蘑菇

在一定时间内可进行无限火冲刺的加速蘑菇。

导弹

化身为导单无视地形快速冲刺,口烟模上的对手整模。

墨鱼

飞向对手让其上屏粘满墨汁。

烟灵

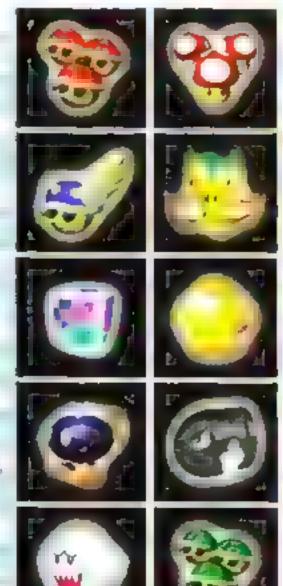
让自己隐身不受伤害, 同时偏对手的道具。

闪电

攻击所有对手并让其变小。

星星

无敌, 可无视地形移动, 将碰到的对手撞飞。



# 丰富多彩的单从海戏

## GRAND PRIN

拉力赛,一共有8个杯赛。每个杯赛要连续跑四条赛道,看积分来确定第一名。总共有32条赛道,16条赛道为本作原创,而另16条是系列中的经典赛道。难度上分为60CC、100CC和150CC这一种。游戏中的隐藏要系也很多,150CC通过后还会出现150CC镜象等等。将所有的杯赛都通过后就能够得到坏路易等隐藏角色和隐藏赛车了,共有36辆车哦。



## TIMETRIALS

时间挑战模式,在此模式中。 玩家可选用任何 概要,在拥有 个加速蘑菇的情况下在任意赛道 挑战自己的最好 成绩。一块要跑



署来计算总成绩。用SEND RECE VE GHOST可以 传送 接受最好的跑道成绩。当你挑战此模式达到一 定程度后,会出现制作者的幽灵、告诉你最佳路线。



# MISSIONS

任务模式,玩家妥努力 完成每关的任务,如收集金币。穿过指定轮胎等,十分 有趣。而每大关的最后还有 BOSS等着你,很有挑战性。

### BATTLE

战斗模式,一旦有两个形式。 个是气球战,主要的目的就是致击对方,消灭他们头上的气球。每个人一开始只有一个气球,但可以对麦克风吹气来补充,最多一个;另一个是太阳夺取战,必集散落在城景中的黄金太阳。每隔一段时间会进行倒计时,每太腿未尾的选择。收出对方可将他可身上的黄金太阳打出来。战斗前的选项从上到下分别是;电路难要,费道是否自动选择,胜利几场才算散终胜利,是否组队战。



顺序穿过5个轮胎环 Leve 1 1 Levei 1 2 収集 15 枚金币 破坏10个语具箱 Level 1 3 Level 1 4 利用星星消灭。只倒 Level 1 5 顺序穿过6个轮胎环 Leve 1 6 倒车要出鬼屋 Level 1 7 收集20枚金币 1圈内使用 4 次强力问滑 Level 1 8 Leve 1 BOSS 利用磨菇将BOSS撞下平台

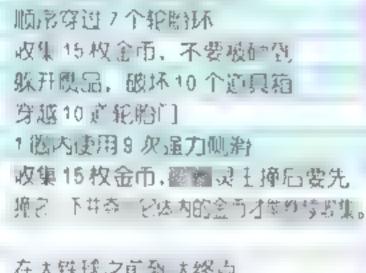


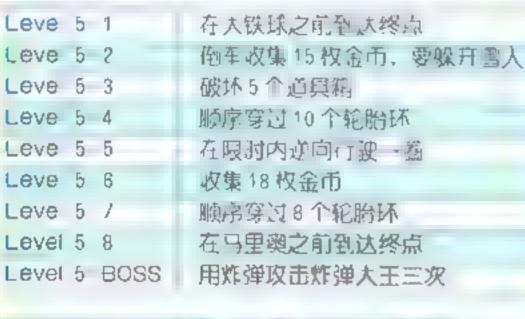
|   | Level        | 2  | 1           |
|---|--------------|----|-------------|
|   | Leve         | 2  | 2           |
|   | Leve         | 2  | 3           |
|   | Level        | 2  | 4           |
|   | Leve         | 2  | 5           |
|   | Leve         | 2  | 6           |
|   | Leve         | 2  | 7           |
|   | Leve         | 2  | 8           |
|   | Levei?       | 80 | SS          |
|   |              |    |             |
|   | Leve         | 3  | 1           |
|   | Level        | 3  | 2           |
|   | Level        | 3  | 3           |
|   | Level        | 3  | 4           |
|   | Level        | 3  | 5           |
|   | Level        | 3  | 6           |
|   | Level        | 3  | 7           |
|   | Level        | 3  | 8           |
|   | Level        | 3  | <b>BOSS</b> |
|   |              |    |             |
|   | Level        | 4  | 1           |
|   | Level        | 4  | 2           |
| 1 | Level        | 4  | 3           |
|   | Level        | 4  | 4           |
|   | Leve         | 4  | 5           |
|   | Leve         | 4  | 6           |
|   | <b>_</b> 6ve | 4  | 7           |
|   | Leve         | 4  | 8           |
|   | Leve         | 4  | 8088        |
|   |              |    |             |
|   |              |    |             |
|   | Leve         | 5  | 1           |
|   | Leve         | 5  | 2           |
|   | Leve         | 5  | 3           |
|   | Leve         | 5  | 4           |
|   | Leve         | 5  | 5           |

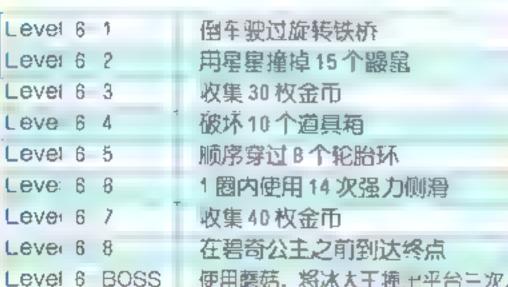
 揮坏10个木箱 收集10枚金市 顺序穿过5个轮胎环 破坏5个道具箱 收集 20 枚金币 利用炸弹摧毁5个仙人掌 顺序穿过 10 个轮胎环 1 圈內使用 6 灰强力则滑 用单壳击中巨手中的裹球。

破坏5个道具箱 顺序穿过5个轮胎环 收集 15 枚金币 在庸西之前到达终点 顺序穿过8个轮胎环 用重元击中鼹鼠5次 1 圈內使用 10 次强力侧滑 收集 20 权金币 赶在路结大王之前、到达终点。

在大金س之前到太终点 用道具消灭 20 只螃蟹 在红色汽车之间的达终点 顺序穿过 7 个轮胎环 收集15枚金币,不要被配图 躲开赝品。破坏10个道具箱 穿越10 产轮胎门 1 医内使用 9 灰虽力侧滑













使用蘑菇,将冰大王撞出平台三次。第二次它会跳起躲避,最好撞它背后。



始实行。NDS通过Wi-Fin的各重专到互联网 然后与世 准备地的抗恢复流 对战,这一网络计 划的开展将会约N95带来全面的可量、给 世界各地的玩家们带来了全新的体验。 而作为第一款支持侧 下内络对战的群

> 戏。《乌里奥赛车DS》的发售并说呢引了火 蒙广泛的关注 前战本身的高素质相信

也不用我在此多贵怀后,那么它的网络对战又会有怎样的表现呢?相信这是更多玩家关心的焦 点 经过我们的实际体验。本作的网络对战机当情彩和刺激、我们可以和全世界的玩不一回来对 战运款精彩的存成 而且比赛时变有效无拖慢 非常干物 下面我说来冷大家评例介绍一下如何 让你的NDS上网并与其他地区的玩家取《对战《马里准备车DS》



以為美 个不错的 九代路正器了, 相 比较重己、我们还 是准备购买无线路 阻器, 灰为产可以 **让更多的**及备报 入, 不光是你的 NDS. 还有你的电 脑. 你的 PSP。

好了。周天少

说,下孟认太具体设备。虽然 NDS的W F 机制置任天堂特别 订售的现格。但还是基于802。 116的规格。而PSP的WI-Fi是 标准的802.11b,所以两者的无

线网络设定基本类似。以前我们 168.2.3"。) 普刊登过 PSP 连接 :

首先我们可以告诉大家, 虽然任天堂没有在中国国内开 展 Wi--Fi 服务, 虽然我们玩的 是美版(小生 寒寒4 DS) 但是 我们同样可以在图内上网与世 界各地的玩家对战,而且也不 一定非要使用任天堂官方发售 的 "USB WI-FI连接器", 只需 要有一个接入互联网的"热点" 便可以了。国内有不少地方有 免费的"热点"。比如有些地方 的肯德基就有, 让 NDS 通过这 些热点便可上网了。至于家用 的话,我们可以买 个无线路 由器来作为热点, 当然你也可 以购买任天堂的 "USB WI-FI 连接器",不过它的价格已经可

无线网络的详细设 定步骤,大家如果看 过那个并成功设定 过PSP的无线网络. 对于NDS的无线网 络设定也应该不在 话下,不过为了照顾 更多的玩家,下面我 们还是来详细说明 一下步骤。

以无线路由器为例。我们 所使用的无线路由器學具是 SMC7804WRA、将这个无线路 伯澤為接ADS、,然后让一台一。 肤连接这个路由器,通过这台 「加农产品以个路上当。可以 议定诸处"55号"、防火量、加 经产多数。天于路由器的具体 设定在此不多说,因为之前已 经介绍过,详细的可以参与《背 机 1 SP ) 2" 新, 154 负 ( 九线) 你 的无限 PSP 无线网络6用 专款》。(这里要勘一下误,该专 2011年 1911年 "1923.168.2.3" 应该为"192,



▲型号为 SMC 7804WRA 的无线路由器,与NDS 兼容。

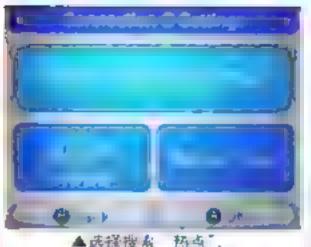


▲选择第三项来设定 NOS 无线连接。

设置好路由器后、下面来 说说NDS端的设定。进入(马 聖奥赛车DS)游戏,选择 "Nintendo WFC" 这一项。然 后选择 "Nintendo WFC Setting",接着选择"Nintendo W Fi Connect on Setting", 你会看到角3个连接(Connect on), 随便选择一个进入, 然 后选择搜索"热点"(Search for an Access Point),此 时应该会找到无线路由器的 SS.S 标识。比如之前我们设定 路由器的SSS标识是"SVC"。 那么此时"SMC"应该会出现 在 NDS 搜索到的热点列表中。 选中后便会自动测试连接,如



▲进入具体设置画面时 要选择一个连接 (Connection) NDS可以设定3个连接 碰 便选择一个都可以。



▲选择搜索 扬克"。



▲已经搜索到路由港,SSIS 标识"SMC 出现在列表中

果出现"Connection Successful 字样就表示连接 成功。当然、很多时候事情并不 会一帆风顺,很可能会出现连 接不成功的错误提示, 此时我 们就要尝试手动设定各种参数。 进入网络连接的具体设置画面。 会看到如下参数:

SSIS

热点网络标识 WEP Key WEP 加密密钥 Auto-obtain IP Address 是否自动获取 IP 绝址 IP Address 手动输入 IP 地址 Subnet Mask

王嗣博品

Gateway

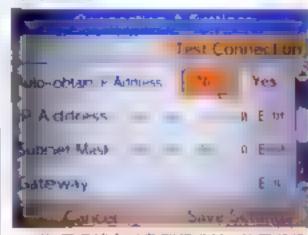
IP网关

Auto-obtain DNS 是否自动获取 DNS 服务器地址 Primary DNS 首选 DNS 服务器地址 Secondary DNS 备用 DNS 服务器地址

看起来似乎比较复杂,下 面教大家怎么设定。

首先是SSIS标识,应该与 路由器的SSS标识一致,比如 在路由器上设定的是 "SMC"。

那么在这里就要填写 "SMC"; "WEP加密"这一项也要看路 由器的设定,如果路由器设定 了WEP加密, 那么NDS端就要 填写加密密钥,如果没有加密 当然就不用填了。由于设定 WEP 加密后会导致信号减弱, 一般来说还是不要选择加密 了: "尸网关"要填写无线路由 器的 P地址,不同的无线路由 器默认本机 问 地址不同。这个 请自己责看路由器的安装说明 书来确定。比如SMC默认的本 机.P是 "192.168.2.1", 那么 NDS 端这里就要填入"19?. 168\_2.1", 接下来是 P 地址和 DNS 服务器地址的填写,如果 路由器设定的是自动分配 P地 址和DNS服务器地址(DHCP). 那么NDS端这两项就都可以洗 择自动获取。一般来说,完成这 些设置基本就可以了,保存设 赠后,选择"Te Connection"来测试连接、如 果出现"Successful" 学样就 表示连接成功了,准备上网与 人对战吧。如果还是出现错误 提示, 那不妨试试手动设定 IP 地址和ONS地址,看能否解决。 比如LIKY刚开始选择自动获取 P和DNS地址,老是连接错误 (有可能因为我没置了防火墙), 后来 手动设定这些,问题一下 子解决。



▲如果不能自动获取IP地址, 就需要手 动设定 IP、

手动设定 P 地址,首先要 知道无线路由器允许接入的IP 地址段,这个也请大家查看自 己路由器的说明,不同的路由

被快售工

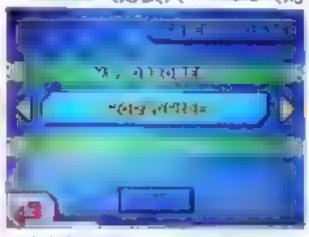
器应该会有不同,SMC的允许 的IP地址段是100~255, 那么 我们手动填写NDS的 P地址应 该是"192.168.2.XXX", "XXX"可以是100~255之间的 任何一个数字: 子网掩码要填 写"255.255 255.0"。 网关还 是跟之前一样:"首选DNS服务 器地址"是本地的DNS解析地 址, 各地都不相同, 需要找当地 网络运营商联系,如果实在不 知道,也可以填网关地址,比如 我这里就是填 "192.168.2.1"; 而"备用 DNS 服务器地址"可 以不用填。经过以上的设定,连 接应该没什么问题了。

前面提到 WEP 加密的问 题,由于采用WEP加密会导致 信号明显减弱,但是完全不加 密对自己的网络环境又不太安 全, 比较常用的做法是绑定设 备物理地址 (MAC Filter), 绑 定后只允许特定物理地址的设 备可以接入,既能有效降低风 险,又不会导致信号减弱,所以 非常适合小范围的无线网络。 NDS 同样有自己的物理地址 (MAC Address), 而目每台 NDS都不一样。在 "Nintendo WFC Setting" - "Option" "System Information"选项中 可以查看到,大家不妨这个地 业绑定到路由器,然后关掉 WEP 加密,安全又有效。

以上介绍的是利用无线路由器来实现上网,如果使用任天堂官方的"USB WI-FI连接器",设定方法则要简单一些。首先你要有一台能上网的电脑。然后在这台电脑上安装官方的"USB WI FI连接器"驱动程序,然后插上那个WI FI连接器,再顺序进入NDS的设定选项"Nintendo WFC"一"Nintendo WFC Setting"一"Nintendo WiFI Connection

Setting" — "Connect to your Nintendo Wi Fi USB Connector",按照提示的步骤 — 步步设定便可以了。

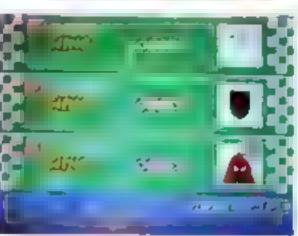
网络连接没有问题了,下面该上网对战了。选择"Nintendo WFC Match",首次连接网络时,游戏会自动向服务器提交一个注册信息,之后服务器会给你一个ID号。这个ID号是写人到你主机的blos内的。之后连接到服务器,下解中会出现4个对战房间,包括"Friends"(好友)、"Rivals"(对



▲成功连接到服务器后,首先有到的是对 战房间。



▲进入房间后使开始搜索对手,



▲搜索到对手后 对手的资料会出现在 下屏的框中。



▲开始展开对决吧。

手)、"Regional" (地区赛)、 "Worldwide"(世界范围赛),大 家随便选择哪个进入都可以, 进入后游戏会自动搜索其他的 对手, 如果搜索到对手, 下方的 框最左边的黄色方钮便会亮起 来,一段时间后便会看到对手 的资料,包括昵称,胜败战绩等 等。网络对战允许最大4人,有 时候即使凑不齐4人也可以开 始对战。当所有参战的人都准 备好之后便会进入比赛,每个 人可以选择一条赛道。而游戏 会从大家选择的赛道中随机挑 选一条作为正式比赛赛道。比 赛时, 画面很流畅, 没有跳帧现 象,非常令人满意,比较不足的 是在搜索对手时需要等待较长 时间。另外、掉线现象还是存 在,掉线了就会死机一会,隔上 几十秒钟才能恢复。

最后要说的是,并不是所有的无限路由器都支持NDS接入,比如D-Link品牌的DI 624 ver A和DI-614就不支持,大家购实的时候一定要注意,而任天堂的Wi-Fi官方网站列出一些路由器的兼容列表,大家可以去看看。

日本: http://wifi. nintendo.co.jp/information/ router/index.html

美国: http://www. nintendowifi.com/ customers\_pport/ supportedRouters\_do

当然这个列表也不一定全面,只是包括一些大品牌的产品,还有一些没列出来的还要大家自己去测试,购买的时候 多留心吧。

好了。希望大家看了上面 的介绍能够顺利地实现网上对 战。与全世界的玩家一起来对 战这款刺激的《马里奥赛车 DS》吧。



今年冬天最让人期待的电影是哪一部完全 想管得。杰克逊的《全团》——定是这个名头的有 的争夺者。凭借《指环王》三部曲一举成名的大 演被得。杰克逊的这部3作品一经公布就引起了。 泛的关注。经典的题材加上风头正劲的导演会

给我们什么新的感觉呢?如今电影还未公映。游戏倒是先行推出了。这款GBA版的《金刚》可以 说素质不错。小队系统很有新意。谜题的设计也比较合理。既不会让人感到太难。失去打造 去的信心。也不会过于简单。让人感到乏味。喜欢这类游戏的玩家。可以尝试一下。

# 

# Jack一行人

| L键      | 切换队长        |
|---------|-------------|
| R键      | 切换武器        |
| A键      | 使用任务或特殊道具   |
| 862     | 武器攻击或普通道具使用 |
| SELECT键 | 让你可以单独指挥队员  |
| START键  | 调出菜单        |

### 金刚

| L或R键 | 防御  |
|------|-----|
| A键   | 重攻击 |
| B键   | 轻攻击 |



# 小型源鏡





只是简单的跟随,所以队长在整个冒险过程中是很重要的存在。不过有时冒险过程中有些地方需要你和队友们分开行动才可以解开机关,此时就需要通过按SELECT键解散队伍,然后一个一个地指挥队员,通过L键可以在他们之间进行切换,另外要注意的是有时怪物的攻击也会打散你的队友。重新组成队伍的方法很简单,只要用你现在操纵的角色靠成外面的方法很简单,只要用你现在操纵的角色靠近分散的队友就可以了。

# 个人能力現場

他在游戏中是战斗的主力, Jack在游戏中可以使用砍刀、标 枪和机枪 种武器。砍刀在游戏中可以对付大 多数的敌人,只是攻击距离比较短,对付起恐 龙之类的动物还是有一点点尽难的,揭不好就 身受重伤了: 机枪的射承快、距离元、威力也 不错,对付起恐龙们十分经松,只是其子弹有 限,最多只能携带50发,使其不可能成为战斗 的主力。同时由于它是查线射击,对付多个秒 人就有一点力不从心了;标检虽然攻击力很 大,不过它多只是用于解开机关之用,因为 是它的数量太少,是是要太慢。平时的铁伍 中一般都应该让Jack作队长,走在队伍的最前

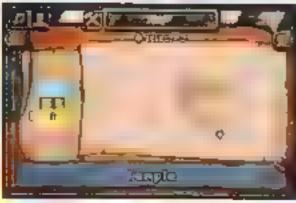


# 

the state of the state of the state of the state of

在物品界面下,按SELECT键就可以源 出游戏的地图。当你处于整外的时候,地图 显示的是整个游戏的大地图、十分的不详 细。只能大约地知道人物所在的位置,并没 有具体道路的显示。不过各种任务但是标在





了地图上. 可以让你比 较明确地知 色 要 去 哪 里。其中画 着义的表示 现在应该去 禁的地方。



他是游戏中的解谜主力, Car 主要依靠的是1 强壮的鸟 体。? 手當。3 火把。依靠强壮的身体Car-可以推动差宫里各种各样的砖块,大石头, 解开机关、范蒙大家前进。手雷可以用于炸 开破碎的严量和一些消器的小石头、当然也 可以用于攻击敌人,只是精确复就差了太多 了。 火把用 于广燃 一些熄灭掉的火把台,这 样就「以解开 "物"关了。

她在游戏的大部分时间里。" 被金刚劫挡的,不过她也看在队 Ann可以使用药草、绷带和舞蹈。药草可以 给队伍中的所有人补充数量不少的IPC、十分 实用,有Ann在的时候核本就不用细心。P的 心意。组制到元用来救助游戏。用声编在地 上的禀婚人用的,对他们使用狮星就可以救 好他们。绳钩则是用来掏住一些一台目的小 柱子,让App認止法用的。除了这些之外, Ann还会 招只有女人才会的绝待: 尖缸。 这 招只能在几个特定的地方使用才有效 果,作用就是召唤来会判将自己抓走一不 过伴随的效果通常都是金刚的图束破坏了



有Ann头像的 当你处于迷宫中的时候,地图则显示迷宫的具体 标志 当然是 她形. 和(塞尔达)游戏里的迷宫地图十分相似. 表示Ann被囚 还算详细,玩家基本上可以根据地图找到去路。 其中地图闪烁的部分表示你现在所在的位置。

# 物品系统规则

游戏中共有十二种物品。其中两种是补血的差異、水果和恐龙肉、它们拾取后就会发生作用,并不会出现在物品样中,不过如果小队所有人的HP都是满的话,是不能拾取的。另外的八种物品会出现在物品样中,不过它们中除了药草外都是不能直接使用的,必须利用游戏中的合成系统。将它们合成形成新东西后才可以使用,下面结合图片对物品和物品合成做一个说明,注意物品样里的物品都是固定摆放的。

基础材料、甲虫壳 硫磺 树藤 木棍 大木块 石矛 药草 恐龙牙

合成后物品的摆放 地点、游戏中一共 可以合成6种物品。 具体如何合成及其 效果见附表。



合成的地方、将两个物品 放在前面的空格里、如果 可以合成的话、合成后的 东西就会出现在最后一 格、你可以通过上 下键 调节合成物品的数量。

任务道具的放置处,这些物品都是惟一的,使用时 也会有提示,无须多担心 这些物品。

#### 附表 硫磺+甲虫壳 手電 攻击敌人或炸碎 挡路的石头 标枪 石矛+木棍 ,攻击敌人或用于 击中远处无法触 及的机关 火把 树藤+木棍 【用手点燃熄灭的 火焰台 绷带 树植+药草 用于Ann教助原 始人 缩钩 用于睾鹿特定的 树藤+恐龙牙 一些高台 木筏 用于渡过沼泽地 树盛+大木块

最后还有两种物品是黄色水晶和猴子石像,它们的作用是分别用来增加Jack和Carl的最大HP值。一般放在比较隐蔽的山洞和角落里,每个人都有5个,不过由于地图不大,大家稍微

搜下定找这带一A最值式其面提索,可到里说下增H的,实已到一一以。顺明。加P方这前经过一一以。



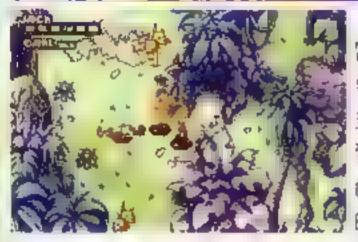
是用绷带救助倒在地上的原始人,救好他们 后,他们会送给Ann增加HP的东西。

# 原設領頭

游戏的正式开始要从Ann被金属带走算起,此后为了救出Ann,Jack和Can将不得不面对神秘的大森林和野蛮的原始人而展开他们的冒险。冒险的部分被分为两部分,下面将分别进行说明。

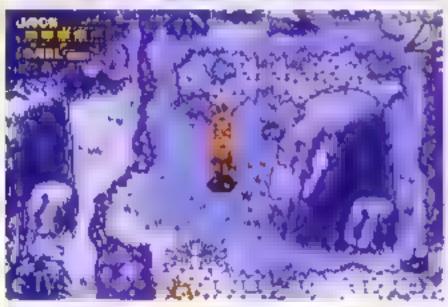


## 地上冒险部分



会有各种花草树木,虫鱼鸟兽来陷碍你的前进。游戏此时的进行方式和(塞尔达)十分相似,原实整个游戏都和(塞尔达)十分相似,阿阿。

这时基本由Jack担任队长一路披荆斩棘,见草就砍,见花就劈。路上诸如蜈蚣,小螃蟹,蝙蝠之类的小东西是不停重生的,且打死他们还不掉东西,所以没有必要和他们进行纠缠,打过就走。剩下的生物中会对你HP造成威胁的就只剩下一种小恐龙和一种植物。恐龙的速变很快,最安全的打法还是用心在沉处



就将它搞定。7发子弹就可以将它消灭了。 种植物中一种是盛开的巨大四躔花、次走到它 的攻击范围,它就会收拢花瓣将你包在中间. 此时需要拼命的按B键宋龄院。不然会损失大 量的HP。对付它有种很好的办法就是用手 雷,将手雷扔到它的攻击范围内,它就会将手 雷包起来,然后自然是被炸飞了;第二种是一 堆枯黄的草,碰到它你就会伤血。不过它只是 安静地待在那里,只要你不主动过去碰就可以 了,所以见到它们躲开就可以了,第三种是一 些小蘑菇,他们会喷出毒藜、中了的队友会混 乱, 到处乱跑, 此时要赶快靠近他们让他们冷 静下啦,可不能让他们跑到什么危险的地方去 了。另外还有原始人,不过他们一般都在迷宫 里出现,很少在地面冒险部分出现,就留在下 一个部分在详细说吧。

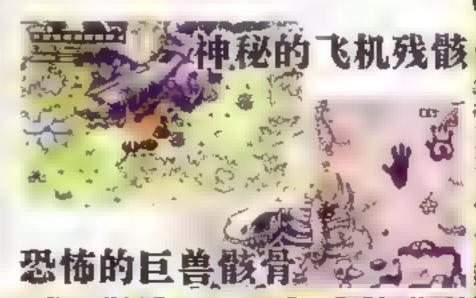


除了各种生物对你的HP造成损失外, 些地形也是很危险的,比如地洞掉下去会伤一 些HP,针刺地形走上去会伤HP,所以这些也 是需要你小心写付的。

在地面言隐时有时会发生特定的剧情,然后就可以让你切换到操纵金网作战的模式,金刚的敌人都是些恐龙,共分4类:一是跃龙、体型小巧、速度很快。而且到了后来会成群地出现,对付他们,本人的建议是抗开距离,乘它们追过来的机会,用重攻击一下一下地打。用经攻击的话很容易被它们在攻击的话调查。然后想到连续的攻击,损失停止。 显示 王龙、体型和金河差不多、好在建设比跃龙极了不少,将付它可以用几个连续的轻攻击加一个重攻击的方法,个人赋能比武龙好对付些。

是一角龙。它们的攻击方式就是从后离的在边冲倒去边,而我们所要做的不是消灭它,只要躲过去就可以了。第四种是翼龙,它会抓来石头。在空中丢下来砸你,你的任务仍然是躲

最后说 下横渡沿岸的方法,首先你要用树够和大木块合成一个木筏,然后来到沼泽边像木台的地方,按A键使用就可以了。上了木筏后,方穹是不用你穿生的,你所要做的就是让Jack站在船头,用枪消灭,即面而来的石头和大圆木,沼泽中会时常有长颈龙从水里曾出来,不过它们都是无害的,无须理会。到达目的地后,木筏会自动停下来。



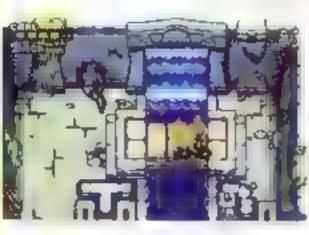
# 迷宫冒险部分



着Jack和Car。刚已经说过了整个游戏和(塞尔达)十分相似,自然迷宫冒险部分也不例外,所以迷宫中你就是以解谜为主,战斗为辅,故战斗的部分十分简单,小怪物们在地面冒险部分都出现过,没什么变化,对付的方法也不变。至于多出来的原始人,他们会用标枪砸你,利用标枪速度慢的缺点,可以让Jack冲上去,用砍刀快速解决。另外迷宫中还有可能碰到巨大的BOSS战,他们看上去很可怕,一个牙齿都比你大上不少,不过实力倒是差得可以,攻击方法单调,威力不大,有时就算上去和他硬拼都不成问题。所以大家完全不用为战斗的部分担心,解谜才是迷宫冒险的重点,下血将对这个重点做一个解说。

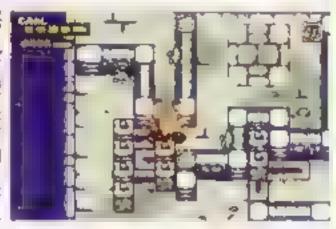
谜题类型一:点火、很简单的谜题。当你看到某些门的旁边有一个或者两个想灭的点火台时,此时多半是要你用火把点燃它。 火把可以合成,不过做出来当然还没有点燃,所以需要你找燃烧的点火台,先点燃火把。 想,所以需要你找燃烧的点火台,先点燃火把,再去点燃熄灭的点火台。有的时候在你必经的路上会有出风口有大风吹出,此时就需要你先找石块挡住出风口,不然你拿着火把经过时会被它吹灭的。

谜题类型二:飞标枪,也很简单。当你看



到一条断掉的现有关可以所有的现在, 可以是一个时间的一个时间的 使用标的 五开关,让桥重新通畅。这种机关在地上冒险中也有几处运用,只是没有迷宫中那么频繁罢了。

**谜题类型三:** 踩砖块,稍微复杂一点点。 当你看到地面上有深色的小方块的时候,就可以让队员站上去开启机关,其效果基本上都是让断桥重连,开启道路。这时基本上就要求你将小队分开,指挥不同的队员能踩上这些机关,以保证有队员可以最终到达目的地,拿到道具。复杂点的此类机关可能每个队员都要踩上两次砖块。



起的情况,单个的石像搬运不算在内。推传 块的目的也分为两种:一足移开挡路的模 块,直接前进。二是将砖块移到特定的地方。 压到机关后就进。整个过程和经典小游戏《推 稻子)有点类似,不过整体来说比(推箱子)简 单. 因为它基本不会出现被卡死, 无法近行 的写面,因为游戏中的石块经常互相关联。 不按正确的顺序推自的活定推不动的, 这无疑 大大降低了游戏的)难度,玩家多试几次就一 定可以找到正确的顺序了。不过游戏中一些 最难的推砖块游戏。 则不光要对推砖块的顺 序有要求,而且还对人的站位也有要求。具 体来说就是你需要让你的队员事先站在一些 位置上,然后再让Can去推,只有这样才有可 能让人通过。这种谜题的推砖块并不名,当 你面对一个推砖块游戏如何也推不过去,而 目的只是让人通过去拿一个道具时,就应该 考虑这种分开的方式了。

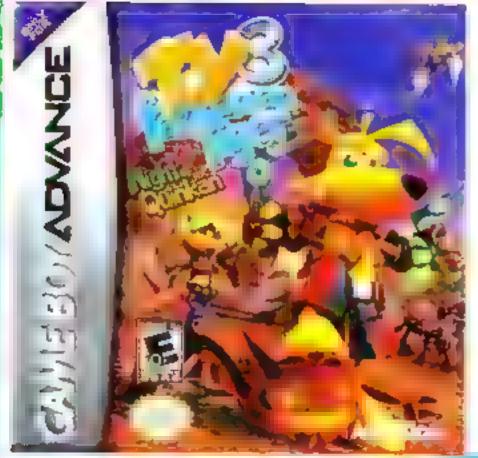
**谜题类型五**: 严格来说这不能算是谜题,就是迷宫中有些门是需要钥匙来开,你就先要 找到钥匙、具体找钥匙的过程其实还是在用到 前三个的解谜方法。

最后总结一下整个游戏的大致原程 游戏的目的就是要叛出Am, 回到海边的船上,不过由于期间Am会不止一次被带走,所以Jack和Carl就要不停地通过各种险境回到金刚的聚穴。数回Am就可以了 基本上可以通过查有地图来了解自己的下一步去向,如果地图上既有交影标志又有AT的头像标志,那么

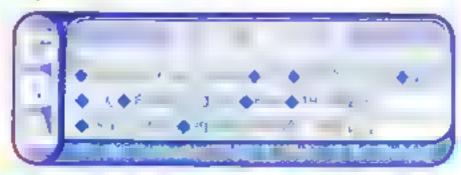


就要先前往又形标志处 只有Am的头缘标志时当然是前往Am的所在处了、没什么好说的





一年前的金秋时节、正逢新一轮的 GBA软件狂潮降临。在当时众多的美版 游戏中, 一批高素质的作品脱颖而出 了.《袋狼2 丛林营报》就是其中之一。 时隔一年、《袋狼3 奎刚之夜》在GBA上 发售了、让我们随同阿泰再次开始新的 冒险吧



# 向侵入別人美梦的坏蛋发起挑战!

游戏中从来都不缺恶棍、抢人钱的、占人 地的、夺人房子甚至侵略别人国家的 ……应有 尽有,但不作的思想全观竞级有人侵别人梦境 的思趣味 这个太可恨了, 连别人做梦都不 放过, 对于这种变态的恶棍, 除了消灭别无他 法。于是,我们可爱的袋狼阿泰也就再一次踏 上了他的古脸之旅。游戏的系统基本上继承了 2代, 较之前作, 厂商又加强了不少细节上的 制作,使得初次接触该系列的认家也能对益戏 的系统能有大数的了解。



Shazzanifi yourdon't rescue The General From bening Caches lines less can well

跳跃,空中再按A是滑翔

В 攻击

切换武器, 长按则是进入武器选单

方向键 控制阿泰移动

和 NPC 对话、阅读提示牌。 1 + B

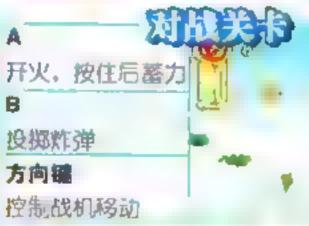
**游戏的操作大体和前代相似,通用操作是** SELECT 对应管碍, START 打开菜单,由于游 戏模式丰富,下直就给大家分开介绍各模式界 虚下的操作:



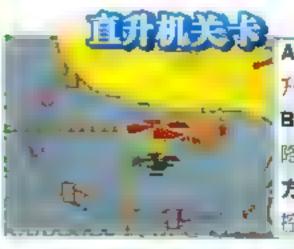
开动战车

开火 方向键

控制方向







开高 В 降洛

方向键

控制直升机移动方向









# 準面面(按LR左右切换面面)

D.R A

CALL SHEET

NFO.

**OPTIONS** 

ARRANGE

继续游戏、存盘、退出游戏:

关卡中是退出任务, 回到大地图画面

任务列表

显示隐藏要素的收集和宝石数量

凋罄音乐和音效的音量大小

查看武器. 在这里可以给武器升级







4 是游戏的 ~ 方式是采 (1) 取任务制。 阿泰接下

任务后,要驾驶机械战车在大地图上寻找任务 点,完成每一个任务才能继续发展剧情。

本作的大地图分为三个区域。这些区域上 分布着很多闪光点, 这些闪光点代表着各个任

般的关卡 即用黑框 表示可以 进入。印有 阿泰红色



背景的. 表示该任务已经完成, 仍然可以反复 虽然是一挑战: 印色红色禁止标志的图标则表示暂时不 ▶ 款ACT,但 可以进入,需要完成别的任务才能继续,紫色 的恶魔蛋代表三大区域之间的连接通道、必须 要完成特定的任务才能开放:

> 人公所在 的基地,用 建筑物的 图形表示。

# Kg 泰驾驶的 机械战车



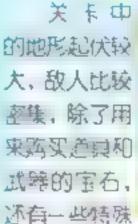
移动到某个任务点上时,屏幕的右上方会显示 出该关卡的完成变状态: 灰色树袋熊的收集、版 画的收集和 TIME ATTACK 挑战的详细资料。 大地图总体来说道路较为庞杂。四处分布了敌 人。阿泰在移动的过程中,要注意及时消灭游 荡的杂兵,否则会被它们偷袭而损失HP。



的任务种 类繁多, 目的多种 多样,不 仅仅局限 于一路消

本作

灭敌人,还有诸如营救某个NPC、驾驶机器 人修理被敌人损坏的设备 破坏恶魔蛋、驾驶 直升机收集恶魔蛋并送到指定区域以及诸多 各异的 BOSS 战等等。有些关卡的地图比较 复杂, 想要取得隐藏要零的手段十分麻烦, 甚 至只能借助更高级的武器才可能収集到。这 样一来, 玩家们单单挑战一遍是不够的, 有的 时候需要多次挑战才能达到100%的完成度。 即使是通关后也可以读档继续进行游戏。





道具。如爪型程片有个4、 2和完整爪印 别对应回复一片、两片和全部的HP: 阿泰头像则 是奖励 等命: 紫色旋转光球可以和基地里的



NPC交换升级武器 所用的道具: 灰色 树袋熊和反光玻璃 则是该关的隐藏要 素、要全部収集齐 还真不容易。



弹出的小木棚:存盘点, 当阿泰的HP 降为0后,游戏会自动从最后一个出 现的小木棚处继续。



蘑菇丛: 传送点, 阿泰站在上面一段 时间,可以被传送到仅靠跳跃所无法 **达到的高**处。



冰块、火堆、铜柱、石头等:可以用 不同属性的武器打碎,里面往往包含 有隐藏要素或是宝石袋子。



阿泰所在的基地是游戏中 最安全的地方。基地 般分为 两个部分:一是一些NPC的活 动场所,在这里,阿泰可以购 买新的武器道具, 并得到新的 情报来发展剧情: 另一部分需 要按下红色按钮打开闸门才能 进入, 里面可以测试阿泰的新 武器,这里还有很多宝石可以 反复取得——要注意的是,在 墨地中若不慎从高空坠落, 也 是会损失HP的。

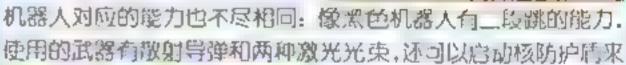


除了传统的 ACT. 关卡中还 有些MINI 游戏: 像要求阿泰驾驶 直升机, 收集并 运送恶魔蛋到指



定地点,这类任务往往有时间限制,对玩家的 操作要求比较高;有的则是阿泰驾驶战机消灭 敌人,采取的是对战形式,在后期与某个BOSS 对抗时,这种任务就考验了阿泰的飞行能力。总 之,任务的多元化加强了游戏的可玩性。让玩 家可以用不同玩法反复挑战。

机器人在游戏中占有很大比 重, 某些关卡中, 阿泰需要驾驶 机器人来完成任务,不同关卡控 制的机器人不同, 其武器种类也 均不相同。新武器需要靠获得的 宝石从基地的NPC处购买。每种





保护自己抵挡敌人的攻击;黄色 机器人虽然没有二段跳,但可以 和阿泰一样。在跳跃的过程中按 A 来进行滑翔,使用的武器是水 属性和火属性的加农炮,以及三 连发导弹,此外黄色机器人还可

以伸出加长的左臂,除了可以攻击敌人,还可以用来套住空中的 吊环以到达更近的地方。



BOSS 的易边总有无数的杂 兵可以驱使。阿泰面对的敌人各 有特色,有的只需要物理攻击即 可以轻松收拾掉。有些则是对物 理攻击防御高, 需要借助冰、火 雷等属性,对其弱点进行克制才





可以消灭它们。阿泰不仅要 面对陆地上的敌人, 空中的 飞鸟、水中的鳄鱼也都会阻 碍主人公的行动。很多关卡 中还有中BOSS,与它们对 战时, 要掌握好它们的攻击 方式和相克属性, 这样便能 将它们轻松解决。



# FAR.

回旋镖是阿泰里兵作战的主要武器,依靠和NPC交换得到的BUNYIP,在ARRANGE 画面中对其相应的武器进行升级,每种武器最高为一级。根据回旋镖的作用和属性,将其分为4大类:



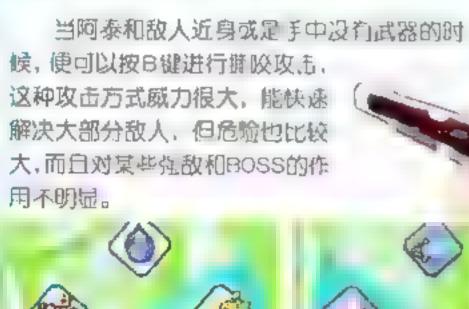


普通型:阿泰一开始就拥有的武器,速度快,威力一般,射程短,但也是惟 种可以在水中进行攻击的武器,不能升级,最后以终极武器 SHADOWRING 取代。

**属性型**:带有冰、火、雷、爆炸四种属性,针 对不同敌人要用不同属性克制。其中爆炸属性 的威力散大、基本上可以消灭各种敌人。

**绳索型**:带有勾绳,不仅射程见,还可以对射程范围内的敌人自动瞄准。可以利用多武器套住空中的国环到达平常无法到达的地点。

**狙击型:**该武器时带一个准星,使用的时候先按住B键移动准星,放开按键后即可实施攻击。此类武器可以反3单,还可以用非星端上隐

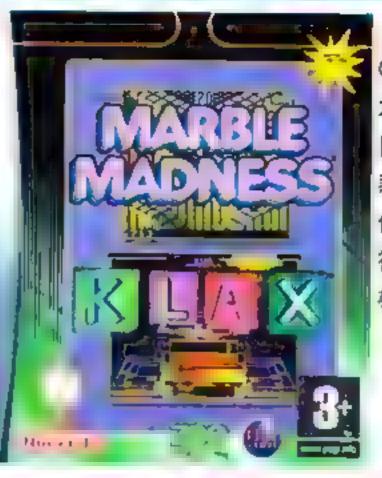


此外,还有机器人战斗用的武器,这些武器包括两种激光光束、散射导弹和三连发导弹、火腐性和水属性的加农炮以及抵抗敌人攻击的核防护罩等。这些机器人用武器需要购买,购买后便可以在驾驶机器人的关卡中使用了。

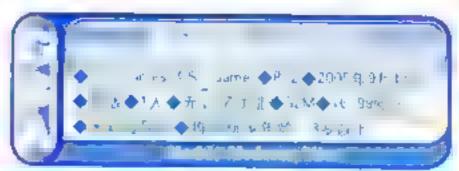




GAME BOY ADVANCE



最近GBA上好像很流行把以前的小容量 GBA游戏以二合一的方式整合在一起来卖, 本作便是其中之一。不过和其他大多以GBA 旧游戏二合一的软件不同,本作收录的是两 款有趣的骨灰级小游戏,本作是欧版,8月 份还曾经推出过美版,各位喜欢的话可以自 行选择习惯的版本。收录的两款游戏完全不 相干,下面我们为大家一一介绍。



立体方块是把。些从流水线上运过泵的方块、按照相写的颜色摆成或横或各或部的一排使之消除。游戏有一个难复起点、赌得越大输赢当然也就越大。下牵给大家简单介绍下游戏。



游戏的方块空间是一个5、5的货桶, 游戏的关键是中

记的操作台, 按方向建在右控制它的左右移动, 按A将操作台上的方块卸到货箱型, 按B则是将严时不需要的产块弹口到流水线上, 在紧要关头把握得当, 说不是可以化即为表: 但由于被弹的方块很快还会利新的方块。是"杀"回来, 因此更多的时候是手忙脚乱, 不要乱用"我。

二个起点分别为1、6和11, 奖励及胜效条件如下:

| 起点      | 过关奖励   | 胜利条件 | 失败条件 |
|---------|--------|------|------|
| WAWE 1  |        | 3    | 4    |
| WAWE 6  | 100000 | 10   | 5    |
| WAWE 11 | 200000 | 15   | 6    |

其条的 次 等 同 块中件是内除方头



败条件则是由于操作台没有接住而掉落的方块 数量,过关奖励则是过关后的额外奖励,级别 越高、获得的奖励就越多。



除此之 外,游戏中 得分和同色 方块组的肖 东,竖排一 经,紧的得



50分: 模排 组消除后得1000分, 斜排消除则 可一次得5000分

游戏的主角是一个弹球,玩家要操纵它躲过重重障碍。让它顺利地滚到终点。

游戏以挑战高分数为目标,想得高分便要快速过关。游戏没有生命数限制,但时间有限,从失败 次到恢复会浪费很多时间。



游戏用方向键操纵球的移动方向、按A或B则可以使球加速,在 些安全的地方,就按住A或B键冲刺吧,但平常的地方一定要小心。



### 1 1 1 2

弹球行 种状态,分别如下:



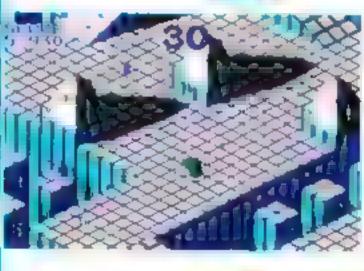
正常状态、球在滚动和静止射便 足这个形状。很好看的一个弹子球。



180 是状态,当主角摔到较低的位置或净色原虫可使会感晕,这个状态下球的反应比较近钝。



破碎状态。当主角从一处摔下来 或被敌人伤到对,便可怜地破碎了,然 后便被小刷子蹀蹀地给打打了





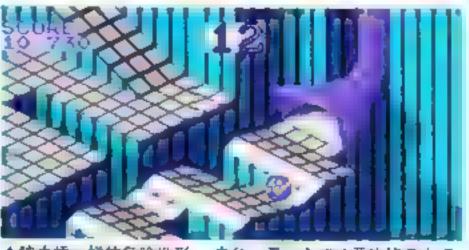




▲空旷地形 好处是可以排作了欢地祖 化到达边缘时要小心



▲狭窄地形 虽然看起来不怎么样 但这可是最安全的地形,放心冲吧。



▲独木桥一样的危险地形 , 主角一不小心就从两边掉下去了 在游戏中这种地形非常多。



# 超行到明显证据

人气无敌的《口农妖怪》配上耐玩度和"中毒性"超高的《不可思议迷宫》、本作在发愁之消就已经笼罩着这两道耀眼的光环、引得玩采斯待无限、而游戏发售后所带给大采的标文也无愧它的大名 本作有机融合和"《口农妖怪》平列"和"《不可思议迷宫》采列"的平纯精髓、耐玩度超高、无论作是"口农饭"、还是"迷宫饭"、你都能从中找到无穷乐趣 下面。说跟随我们的这点超详细玻略、进入口农妖怪的迷宫世界吧



#### 双篇前的说明

同时发售的GBA版的《赤之救助队》和NDS版的《青之救助队》,除了在画面显示以及操作上有细小差别外,其他地方几乎没有什么差别,所以下面的攻略是以GJA版为基础,玩NDS

版的玩家当然也可以参看。

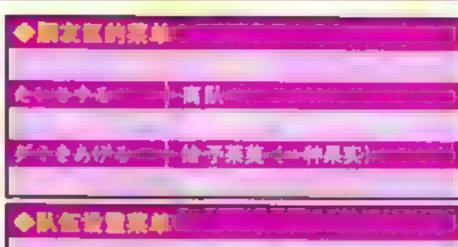
| <b>基本操作</b>             |
|-------------------------|
|                         |
| B鍵 取消,轻接打开状态菜单r被往为無達    |
|                         |
| L體·                     |
|                         |
| SELECT 键 展示地图,道具菜单制整理道具 |
|                         |
| L → A 雜 □□ 使用已量量的技能攻击□  |
|                         |
| □ + □ 機構已装备的远射道具        |
| 技能棄单时                   |
|                         |
| SELECT 使一下 差条技能。        |
|                         |
|                         |



















# 本作的迷宫规则

本作的核心系统还是"不可思议迷宫"类型, 考虑到有些口袋玩家是初次接触"(迷宫)系列", 因此简单说一下本作的迷宫规则, 即使熟悉的玩家也建议看看。

◆回合制行动,迷宫内的行动以回合制进行,每走一步、每使用一次道具或者技能都会消耗回合数。当PM靠近时,角色的行动顺序依次是主角→同伴→敌人,包不动敌不动,所以有充分的时间思考对策。能否避免敌人的反击,就看能否在1回合内搞定敌人了。最基本的技巧就是后发制人,当敌人离你一格远时,空挥一次引其靠近。如果按照同伴的数量摆好对应的阵形后,就可仗多凌少,在1回合内重创敌人,这可以称为"虐待"。再加上技能连结的话,秒杀BOSS也很容易达成。

需要注意的是, 回合数达到一定程度就会刮风, 刮4次风之后就视为冒险失败, 等同死亡。

- ◆满腹度: 自"《迷宫》系列"继承下来的设定,就是PM的饥饿程度,一开始为100,一旦行动就会消耗.每10回合消耗1,降到0时HP开始逐渐减少,吃下苹果可以回复,而所有的果实和种子都能恢复5点满腹度。
- ◆攻击方式:有普通攻击和技能攻击两种、技能攻击消耗PP值。每个技能都有瑕定的攻击范围,有些只能攻击正前方。有些可攻击一直线,有些则是针对整个房间、视不同情况采用适合的攻击方式是一个迷宫冒险者应舆备的基本素质。当所有技能的PP值为0。再次使用就是"挣扎"的技能、对敌人造成的伤害非常低。
- ◆经验值:不管是同伴还是主角系掉敌人、都可以得到同样的EXP。普通攻击得到的是标准的EXP。

使用技能攻击提升为2倍,使用连结的技能则是3倍。只要使用了技能攻击,最后即使用普通攻击杀掉敌人,经验值还是以技能攻击来计算。

- ◆敌人出现时的状态: 途宫内出现的敌人大部分 是轻度睡眠状态, 当己方靠近或遭到攻击后就会 苏醒进行反击。另一种为游走状态, 不断寻找攻击 目标。
- ◆怪物房间 游戏后期的迷宫内随机出现,进入房

间内音乐会转变高昂急速、由同层出现的很多PM组成,会对主角队伍进行围攻群殴、比所谓的BOSS还要难对付。其中也有由各种特定系别的PM构成的类型、这种房间称为特殊怪物房间。

◆天气的影响: "《口袋》系列"的特色, PM会因系别的不同。受不同天气的影响而提升、降低能力值, 或者受到伤害。查看天气方法是按B键打并菜单, 在状态画面中的てん № 便是。

| 天气          | 效果                                |
|-------------|-----------------------------------|
| 晴 (はれ)      | 没有特别效果。                           |
| 明 (くもり)     | 普通系以外的技能伤害变成 0 75 倍。              |
| 雨 (あめ)      | 水系技能的伤害提升为15倍 火系技能的伤害变成05倍 爆炸无效。  |
| 和日(ひざしがつよい) | 水系技能的伤害变成 0 5 倍,火系技能的伤害提升为 1 5 倍。 |
| 沙尘暴(すなあらし)  | 地、钢、岩系以外的 PM 每 10 回合受到 5 点伤害、     |
| 图 (ゆき)      | 冰系 PM 的行动速度提升 1 倍,                |
| 冰雹 (あっれ)    | 冰系以外的PM每回合受到5点伤害。                 |
| 寒 (3.0)     | 电系技能的伤害变成 0 5倍。                   |

◆异常状态 大部分的异常状态一定回合后就会自动解除、例如睡眠,但也有不少是效果持续整度的、例如能力降低、中毒等、不过只要前往下一层就会回复正常,烧伤状态时走进水中可回复正常。同伴的空腹状态是惟一永远不会自动消失的.无法移动, 需要投掷食物才能消除。大部分异常状态的

效果跟口袋正统作品完全相同,在此不再详述。 ◆商店,游戏后期的迷宫会随机出现商店,跟《特鲁尼克3》一样是花纹地排的类型,变色龙是店主,如果实力足够的话,可以不付钱直接跟它账,但是它卖的东西真的不怎样。

| ◆迷宫地图标记的说明 |      |  |  |
|------------|------|--|--|
| 白点         | 主角位置 |  |  |
| 黄点         | 同伴位置 |  |  |
| 红点         | 敌人位置 |  |  |
| 蓝点         | 道具位置 |  |  |
| 蓝色方框       | 楼梯位置 |  |  |
| 蓝色小点       | 陷阱位置 |  |  |



# 2 技能连结

溶食兽的连结店或者使用连结箱都可将单独的技能进行连结,在1回合内一次性给予敌人更大的伤害。先把光标放在某种技能上,选1次连结指令即可让2种技能连结在一起,如果想连结2种以上,就再选1~2次连结指令,最多可连结4种。出招顺序是自上往下排列,出招较迟的技能会向右

稍微移动一点位置,用分隔线隔开不连结的技能。前面的星星标志是决定同伴使用该特技、若不想使用,按 SELECT 键取消即可。PP 值按最低的那种技能来计算,当使用次数减为 0 后,连结的技能就会分解。

## 教助系统

由(西林GB2)继承过来的大受好评的系统,在本作得到了发扬广大,下面说一下最常用的密码和助流程。

迷宫内死掉后,会询问你是杏接受救助,选"是"返回标题画面,按4、2、1的顺序选择会出现整码,把这34位的密码抄下来给打算救助的朋友,让他到大嘴鸥联络所里,跟左边的大嘴鸥对话,输入刚才的密码选第2项,就能前往救助,走到倒下阶层的旗子上就算救助成功。之后回到大嘴鸡处选第3项可看到复活溶码。被救者在标题画面按4、2、2的顺序输入就能复活,复活后按4、3、3的顺序是回礼密码,对救助者的道具奖励。救助者在中间的大瞵鸥处选第2项输入回礼密码,得到道具。救助成功以及输入回礼密码后都能得到救助点数,数量视难度而定。

不过本作的密码采用数字、字母、符号、假名等一长串的组合,在输入时切换很麻烦,单是输完密码就要几分钟,而且如果输完才发现中间错了,没有移动光标的设置,还要退回重新输一次,使得密码救助的便利性大大降低。

# 4 委托任务

大瞬鸠的联络所是接受委托、触发任务 事件的地方,以后去救助迷宫内的PM就是 从这里获取情报了(在游戏初期,救助基地 前的邮箱也有些任务)。

| 委托任务的资料    |              |  |
|------------|--------------|--|
| troptobalt | 委托人          |  |
| もくてき       | 任务目的         |  |
| 11,1       | 地点           |  |
| むずかしさ      | 事件难度         |  |
| おれい        | 报酬           |  |
| ふしぎなメール    | 标题画面输入密码也能救助 |  |

查看委托情报(いらいリスト),打算 去救助的,就选一下じっこう让信件变成 紅色,はりゅう是特不救助,けす烂解约。 然后动身前往事件所在的迷宫,如果几个 委托人的迷宫相同,可以同时进行,救了第一个委托人之后会询问你是否回付,第1项 选否第2项选是就可继续前进,而不需要救 一个就去一次。完成任务可得报酬,并且提 升救助点数。E级任务为5点,D级20点、 C级40点、B级80点,A级500点。S级 1000点。

除了一些特殊委托(攻略中已提到), 其余大部分都是随机的,而且会不断出现。 遇到较离级的任务但目前又设法完成的话, 可以先接下来,反正什么时候完成都可以, 这样就不会错过一些高级任务,增加快速 提升救助队等级的机会。委托任务的类型 有以下几种:

- ◆救助受困的 PM。
- ◆把指定的道具给需要的PM(任务标题出现道具 名称)。
- ◆到述室里带某个PM见另外一个PM(进入进宫 后PM自动加入)。
- ◆带指定的同伴去找想见它的PM(任务标题出现 PM 名字、需要到朋友区选择加入队伍)。

| WINESE |    |    |   |    |    |    |      |
|--------|----|----|---|----|----|----|------|
| 所無点數   |    |    |   |    |    |    |      |
| 救助队等级  | 台台 | 秀铜 | 银 | 黄全 | 白金 | 钻石 | 鲁辛和奥 |

救助队等级达到鲁卡利奥之后, 救助基地右边会出现他的雕像。需要提醒大家的是, 救助队等级与剧情的发展息息相关, 各位不要只顾闯迷宫而忽略了, 很多人在剧情卡住了就是因为没有正视救助队的存在。

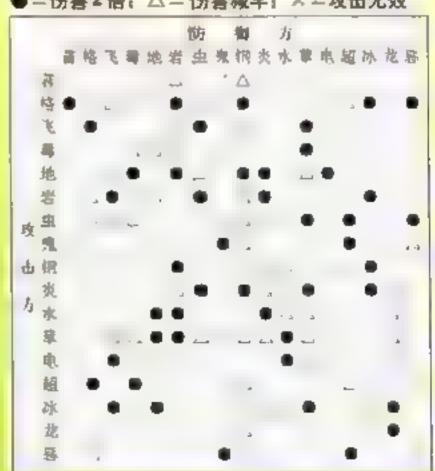
# FM 的捕捉方法

首先需要在胖可丁的同伴乐园处购买朋友区(也就是买地皮),每个朋友区都有PM居住数量的限制,只有先买了该PM适宜居住的地方,以后在迷宫内杀掉它,才有一定几举让其成为同伴。(其实这是继承了N64版(西林2)的"怪物王国"的同伴收集系统和〈特鲁尼克3〉的抓怪方法,只不过现在要花钱买地皮而已〉注意,当收了PM后要带回村才算正式加入,如果途中死亡,会自动离队(只要带回村以后就算死掉也可在朋友区找回)。在同伴乐园调查PM时,列表上是已杀过的PM, 篮色的代表已成为同伴,绿色代表有朋友区也未成为同伴。

# PM 系别相性表

普通、钢、等、地面、飞行、虫、岩石、鬼、格斗系是受攻击力、防御力的影响,火、恶、水、草、电、冰、龙、超能力系是受特攻、特防的影响,这一点对于口袋FANS来说是常识了,而迷宫FANS就要了解一下,附上PM系别相性表,对迷宫FANS会有些帮助。

●=伤害2倍、△=伤害減半。×=攻击无效



# 详细攻略篇



本作有18个主角,小火龙、杰尼龟、妙娃种子、火岚兽、小锯鳄、菊草叶、小火鸡、水跃龟、草蜥蜴、皮卡丘、玲珑猫、伊布、可拉可拉、可达鸭、瞄瞄、腕力。不过不能自由选择,必须先回答9个问题来决定种类,前8个问题是随机的,最后1个不变,必定是问你的性别,选男的话菜单边框就变成蓝色。选女就是红色。由于随机的问题很多,篇幅所限这里不一一列出了,而且通关后可以更换主角(救助队的队长),所以如果大家选到不太满意的,就复位重新再试好了。主角决定后就是选择搭档,相同系别的不能选,伊布、玲珑猫、可拉可拉、可达鸭、喵喵、腕力也无法作为搭档,然后确定同伴的名字。笔者选择了杰尼龟和妙娃种子,开始了不可思议迷宫之旅。

# (D)

#### 小森林(ちいさなもり)



#### 层数: 3F

剧情后输入主角名字,一开始的任务是救助大巴蝴的绿毛虫宝宝,助人乃快乐之本,与同伴马上出发了。

刚开始的几个迷宫都有体贴的指导性说明。此处出现的PM数量非常少而且很容易对付,口袋FANS尽快熟悉一下基本操作,迷宫FANS用拳头往前点冲就行了。

3F开始出现道具,不要感到疑惑,现在每个PM只能持有1个道具。尽头处救回绿毛虫后,同伴把主角带到救助基地,简单说了些救助流程,就这样,主角的救助队正式建立了,起个响亮的名字吧,就叫"救世主"怎么样?

救助举地的床边可选择记录,如果不幸在迷宫内挂了,又不让他人救助的话,可以重新 次档开始,而不是像"(迷宫)系列"那样强 制记录,这也算是照顾口袋FANS了。

到床上睡觉回复技能的PP值,醒来后,同伴把主角拉到基地的邮箱前,打开送到的包裹,人手道具箱 救助队徽章等等组建救助队的必要道具。邮递员大嘴鸥送来 封求助信,原来2个小磁怪被困在洞窟里了,作为救助队建立的第一件委托,就先打响招牌再说吧。



# O

### 电磁波洞窟



(でんじはのどうくつ)

#### 层数:5F

有了道具箱,主角现在可以持有20个道具,不过同伴照样只能拿1个。迷宫出现的PM方面,小拉达和电击兽比较频繁使用降低能力的技能(头上出现黄色的向下箭头标记),这种效果是持续整层的,不过别担心,踩到"不可想改的地板"上就能恢复(绿色向上箭头的地板,其实这是一种陷阱,设置为可见而已),或者前进到下层也会自动恢复。敌人以电系居多,如果选了水系的主角,有很大几率进入麻痹状态,交给同伴处理好了。

尽头处救回小磁怪之后回村,现在可前往 口袋妖怪广场了,猫老大的银行、袋龙的仓 库、溶食兽的连结店、变色龙兄弟的商店,这 些设施以后都会经常使用,现在去到大嘴鸟联 络所前的告示版前接受几个委托任务。



### 钢山 (ハガネやま)



#### 层数: 9F

腫得正香甜之际,突然被一阵地震弄醒,原来是三地鼠在地下活动,它来求助主角去 钢山救它的孩子。

这个迷宫的 PM 以钢系。地系和岩系为主,天平土偶、小拳石、甲壳龙等等,虽说防御力稍微提升,实际上也不难对付。建议进入迷宫时至少带上1个苹果,免得找不到食物时饿肚子。道具方面开始出现玉类,有些对敌全体效果的很不错,比如捆缚之玉,注意收集一下。

9F是BOSS盔甲鸟、只是防御力稍微高点。不难打,使用几次降防的连结技、很快

搞定。

回村后,胖可丁的同伴乐园和广场下方的 骡下力士训练所全新开张,以前救过的小磁怪 此时加入,去朋友区找它就能就带入迷宫,经 过一段健子棉请求木天狗接受任务,胡地和喷 火龙救助队乱入的剧情后,回基地休息。

去告示版接受委托事件,救助队级别提升 到青铜级之后触发欧鬼救助队来抢夺委托信的 剧情。继续接受委托事件,同对购买朋友区和 抓PM。当出现第一个D级任务时,是让你带 蛇蚁熊去见指定的PM,蛇纹栎可以在钢口内 抓到。完成任务后触发绿毛虫清求救助铁甲 蛹、耿鬼来劫胡地的剧情,新迷宫出现。



#### 怪异森林

(あやしいもり)



以草系和水系PM为主,从5F开始视野受到限制、通道内只能看清?格远的地方。8F往后是水陆地形,在水上与非水系的PM交换位置它会瞬移到别的地方。此处不少PM都有让人睡眠的技能,例如小鹅菇和椰蛋树,用连结技和远程攻击对付比较好。到达13F后,耿鬼从背后,上又想做糊、对这些蛮不讲理的家伙,只好稍微教训一下了,BOSS耿鬼的HP较高,注意它的诅咒攻击。不过使用高级点的连结技一招就能秒了。

回村后发生剧情, 邀到以前碰过面的毽子棉, 接受去沉默之谷查看为什么不出现风以及胡地失踪的剧情任务。



# 沉默之谷 (ちんもくのたに)



#### 层数: 10F

这个迷宫只能带3只PM进入(以后大部分迷宫都是这样),出现的PM以飞行系和水系为主,敌人实力又有上升,如果级别不够感觉吃力的话,最好先练一下级,达到LV15~LV18左右就差不多了,或者注意用相性攻击。绿蜘蛛有降低速度的技能,所幸几回合后就能回复,避免直接单挑就无大碍。10F惊现传说一岛之一的闪电鸟,抓走了救助建子棉的木头狗,还下了战甘约在雷鸣山对决。

回村后,胡地和喷火龙的救助队对主角欲 前往雷鸣上救助木天狗的高险行为进行劝阻, 接着又对主角的勇敢精神钦佩木已,并表示到





### 雪鸣山 (ライメイのやま)



#### 层数: 10F + 3F

从这个迷宫开始,死后就可以接受密码救 助了。此处以雷系和虫系PM居多、选用水系 的主角就稍微要费点力。大针鲜和电击器的实 力不错,有机会可暂时收一个作同伴。105 出 现袋龙记录点,并且 HP 和技能全回袋,然后 地形转入雷鸣山中。卡蒂狗的吹飞技能有点烦 人,非水系的同伴被吹到水中就会瞬移到别 处,从而与主角失敬。前进3层终于见到闪电 鸟。它有倍速的技能,虽然看起来比较可怕, 实际上却不难对付, 既使不配合相性, 用意及 压力的连结技进行几次连续攻击很快搞定。胜 利尼胡地的救助队姗姗来迟, 闪电鸟逃走, 救 同木天狗。木天狗敏锐的眼光看出主角不足口 袋妖怪,告诉主角若想搞满其中原因,可去大 峡谷深处的精灵之丘找精,崩天文地理能预见未 来的天然鸟询问。



层数: 12F

以水系、草系、飞行系PM为主的迷宫、水

(おおいなるきょうこく)

系主角依然是苦手。恶人掌、凶蜘蛛、地狱猎 犬的实力都比较高、小心应战、建议练到LV19 以上。13F 见到了天然鸟,一间之下果然对此 事根了解。原来由于口袋妖怪的世界受到自然 灾害的影响、主角才突然变成了PM、未来的 世界将会崩溃,主角此行的使命莫菲就是拯救 世界?

回村到广场上方的地脉处听了九尾传说, 返回基地睡觉时梦到了超能女皇。回忆起地琢 说的九尾传说,主角才明白自己有可能是超能 女皇曾经的搭档, 其中有什么联系呢?到广场 一看,所有的商店都没开张,此刻耿鬼向所有



的住民诉说了从天然鸟处命。斯果的世界即将被 毁灭的特假,并在拿无证据下项及主角就是那 个变成日袋妖怪的企图毁灭世界的人类。在欧 鬼的煽动下,气愤不已的住民们都挥舞着拳头, 把主角赶出了广场,耿兔在身后得敬的冷笑。

伤心不已的主角打箅放弃继续救助,但以 前被救助过井深信主角是无辜的同伴们都来安 慰, 主角顿时又充满了信心, 为了洗脱自身的 清白,决定找出事情的真相。主角和搭档动身 了,翻山过海,穿越森林,路上看到地貌有了 很大变动, 或许真的是世界崩溃的先兆。 经过 长途的跋涉,终于来到了新迷宫群青洞窟。



### 群青洞窟

(ぐんじょうのどうくつ)

层数: 14F

以虫系、毒系和地系为主, 迷宫的地形较



小, 探索起来不用花很大功 夫。尼多娜和尼多利有剧毒 攻击, 有防毒围巾就无大碍 了。其他PM没有太大的攻略 雅点, 出现的较好道鼻有PP **最大和不少秘传机器,注意** 収集一下。

### 火焰山 (ほのおのやま)



层数: 12F + 4F

走出了群青洞窟,散发着炽热气焰的火 焰山映入眼帘。此处有个袋龙仓库点,从这里 出发司选择去4层的小迷宫岩之横穴(いわの よこあな), 与主线剧情无关, 想抓怪可顺便 打探一下, 通过后还是返回袋龙仓库点处。

火焰山的PM 当然是火系了, 种类为氖焰 鼠、火炭龟、火止骆驼、烈焰马等等, 地形足 岩浆与陆地结合、有水系的技能对付会比较 轻松,但还是很容易被烧伤,准备好几个治烧 伤药吧。这个迷宫出现的较好的道具是连结 箱。10F出现袋龙记录点, 地形转入火焰山中。 前进2层到达火山顶部,传说三岛之一的火焰 鸟从天而降,它的HP很高,推荐使用水系连 结技对付、否则容易陷入苦战。

### 树冰之森

(じゅひょうのもり)

层数: 9F + 5F

主角和洛档继续踏上严酷的旅程,调查 可疑的地方, 最后终于来到了冰天雪地人迹 罕至的树冰之森。此处依然有个4层的小迷宫 PM的可以进去逛班。

冰系与水系结合,长毛猪的下雪技能攻击 范围是全体、遇上时注意集中火力搞定它。百 变怪会变成其他PM来糊弄你。8F 转人树冰之 森内部,这里的天气开始转为下雪,出现钢系 和地系的PM,铁甲犀牛的实力很不错,而且 有很厉害的乱突4连击技能,为了培养铁甲聚 龙,有机会自运气好的话可以抓一个带上。

5F 就是传说三鸟之一的冰东鸟, 如果搭 档中有地系或是草系的,只要一个全体的冰 属性技能冷冻光线就会挂掉。所以此战不可

大意, 善用 相性攻击, HP 较低时 马上使用 回复道具。 终于打败。



冰冻鸟,以前在树冰之森入口见过的灾兽突 然出现,加入队伍。



#### 冰雪灵峰

(ひょうせつのれいほう

层数: 15F + 5F

在灾兽的带领下,主角们来到了冰雪灵峰。共4层的小迷宫雪之横穴跟以前的没有太大的不同,有个别出现率相对较低的冰属性PM有些差别。冰雪灵峰从9F开始是下雪的天气,15F 模入灵峰内部地形,PM种类有杀手猫、大猩猩、风铃、剑牙蛇、巨头冰怪等,实力都不算高,此处出现的道具较为普通,以收集秘传机器为主吧。

抵达灵峰顶部, 胡她的救助队也追杀到了, 眼看就要展开恶战, 九尾及时出现, 向大家释明了一切, 这个世界的平衡正多新被破坏,所以才会出现众多自然灾害让住民受困其中, 而主角并不是那个破坏世界的人, 由人类变成口袋妖怪企图破坏世界的是牙, 有其人, 那早已成为历史了。此时 阵阵的地震不断袭来, 九尾说占拉顿已经复活, 如果不去阻止, 这个世界将会更快随震。胡她的救助队于是领命前往调查, 而主角们回到了口袋妖怪广场。事情已真相大门, 耿索再想远就主角取牙也是徙劳, 大嘴鸡散发的新闻极已证明了主角的高白, 居民们都对以前误会了主角武表示歉等。

接受委托事件,救助点数达到200点后,就会出现新剧情、果然等和快乐兽来拜访主角,去大雕塑的告示版上查看最后一项,接受果然翁要求的去喧闹之森教训练怪的任务。



## 喧闹之森(さわぎのもり



#### 层数: 10F

以地系、草系和毒系的PM为主,注意毛球的混乱技能,没有防混乱的树果头巾就比较苦手了。混乱时可用石头攻击,有较大机会命中。这个迷宫后期有可能出现怪物房间,不过对于主角的级别来说,还是没有太大的杀伤力。10F就是3只糇怪,搞定之后回村,从果然翁手中得到了刺栗。不服气的猴怪追来正打算报一箭之仇,见到主角手中的刺栗后满眼放光,于是低声嘀咕商量了一番,请求给予。并拜托主角帮忙寻找更多的刺栗,作为报答,会帮主角改建救助基地。

救助基地改建1回目,此时要去喧闹之森的9F找刺栗,因为1次只能取1个,所以要去



2次。把2个刺栗交给猴怪后, 救助基地就能 改建完成, 形状就是主角的样子, 非常有特 色。

接受委托事件,当救助队等级升到银级时,就会出现新剧情。广场中心集合了众多的救助队,本天狗告诉大家,胡她的救助队去了古拉顿所在地调查,到现在还未回来,恐怕已有不是,写召大家组队去查明真相,水策单自告帝重担任了新救助队的队长,就差精锐部队出发了。

再继续接受几次委托任务,就会触发新船 情。广场上,水箭龟的救助队惨败归来,古拉 顿不愧是传说的PM,太强了。正当大家都一 脸失望的时候,主角挺身而出,不畏危险打算 去救助胡地。在众人的赞叹和欢呼声中,感到 孤立的耿鬼无趣的溜走了。





# 远吠之森 (とおぼえのもり)



#### 层数: 15F

非易,情相关的迷宫,当图图犬(ド ブル)的委托任务出现在告示版上时,接受这个委托,就会增加あおぞらそうげん这个朋友区,同时,远吠之森迷宫也会开启,里面没什么难点,通过后图图犬加入成为同伴,而且可以更换救助基地的旗帜。

## 熔岩地底 (マゲマのちてい)

层数: 23F + 3F

整理一下装备, 最好带上复活之种、足够 的食物和几个PP最大的回复道具,因为这是 一次较长的旅程。迷宫出现的 PM 以火、地、 岩和毒系为主, 小拉达、尼多后、尼多王、鸭 購火龙、熔岩蜗牛、隆隆岩、阿柏怪、钢溝娃 娃、铁甲暴龙、大岩蛇、大钢蛇等, 使用水系 主角占有极大优势。 注意隆隆岩的自爆技能, 一旦使用HP就被减半。铁甲暴龙、大岩蛇、大 钢蛇的 EXP 比较高,使用连结技得到的相当 可观,持有 "PP 能大"较多时,可考虑多杀 EL,

在地底深处, 古拉顿已经把胡地的救助队 打倒在地, 没办法了, 主角上场吧。这只传说 中的神兽果然厉害,不仅攻吃高,问避力也超 膏, 即使用水系和草系的技能, 也不是每次都 能对它产生大的伤害,要有进行持久战和随时 回复HP的心理准备。

打败告拉顿后,与胡她的救助队一起凯旋 回村,居民们都兴奋不已出采迎接。主角用行 动证明了自己的实力,从而得到了所有居民的 爱戴和尊敬。山顶上,天然鸟以超能力与村民 远距离对话, 巨大的陨石正向这事坠落, 要烧 救世界, 必须去天空浮岛请复空神龙帮忙, 胡 地的瞬间移动再加上天然鸟的超紫力,可以直 接把主角送到目的地。先去整理行装,带多点 回复道具和食物。



# 天空浮岛 (てんくうのとう)



层数: 25F + 9F

第二天去山顶从天然鸟处取得瞬间移动的 结晶, 奇异的光包围了主角和搭档, 把他们传 送到了天空浮岛的人口处。

此处出现的PM全是飞行系和鬼系、鬼蝉、



怨影娃娃、核果怪、太阳岩、月亮石、雨蛾、 末人蛾、安瓢虫、夜骷鬼、木乃伊、云雀、铁 甲螳螂、化石翼龙、沙漠龙、草雷龙、念力土 偶等等,实力都上升较大。注意有些鬼系PM 藏在云内打不到时,可以向是退把它引出来再 打。此处天气的影响变动很多, 有时下雨, 有 时冰雹。逐宫尼期如果遇上铁土螳螂的怪物房 间的话,一定要特别小心它的"高速移动"技 能, 效果是对全体的, 笔者就是一时大意, 让 它们全体升到4倍速,结果很快被人道毁灭 了、惨痛的经历啊。

到达天空浮岛顶部, 裂空神龙果然有佩 力,不过它比古拉顿还要容易对付,主角用? 个4连技就KO了。

**复空神龙集中力骤,向天空发出究极冲击** 波,把音速坠落的陨石击得粉碎,也外避免了 一场被毁灭的危机,但是在刺眼的白光中,主 角好像昏迷了过去……改邪归王的耿鬼把主角 救出了起异的罪梦世界。军事在山顶的同伴 们看到主角苏醒了过来,都上前为大英雄欢 呼。但是,主角的身体却冒出了

不少奇异的光球, 进而化 成一团光球包围了全身。 完成了使命, 主角终于要 饭间人类世界去了。 但是 在这里结识的许多朋友. 真的就要这样分别了?





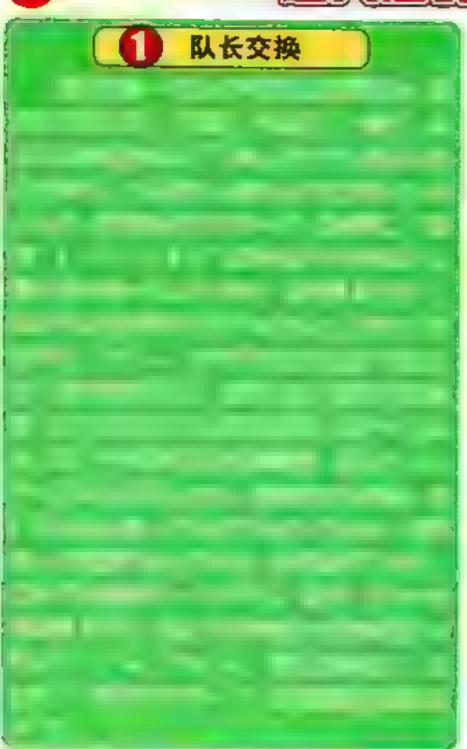






レックラヴ つれば てんくうじ いき さかだす うじょうに しょうさきの イ

# 通寒后的暗藏要素



2 新的朋友区

PS: 通过救助 (委托任务) 也有一定的几率 得到新的朋友区的,不过几率似乎很低。

进化



注 1: 有些PM进化后 就学不到招致了、而有些PM 进化后学不到原始形态能够学到的招数、由于进 化不可逆、因此请慎重。

注 2: 进化的要求和正统作品基本相同,比如所需的等级,所需要的进化道具等等。



需要用水之石进化的PM; 蚊香蛙、大舌贝、伊布、海星星、荷叶怪

需要用火之石进化的 PM;卡希狗、六尾、伊布需要用雪之石进化的 PM;皮卡丘、伊布

需要用叶之石进化的PM. 臭臭花、口呆花、蛋蛋、 长鼻叶

带要用月之石进化的PM:尼多娜、尼多利、皮皮胖丁、玲珑猫

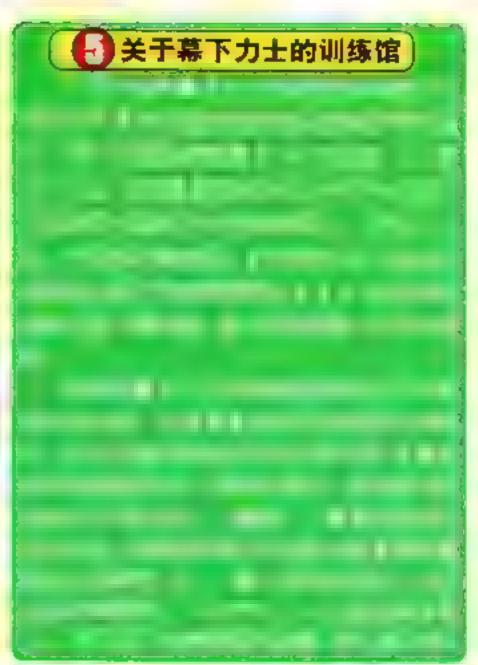
需要用太阳石进化的 PM: 臭臭花。向日种子部分需要用通信线进化的 PM: 勇吉拉、豪力、隆隆石、大岩蛇(携带金属外

套)、鬼斯通、飞天螳螂(携带金属外套)、珍珠贝(携带进化之鳞或者进化之牙)、海

刺龙(携带龙之鳞)、

注: 进化后的PM在迷宫内不 能够再直接捕捉。





# 新述官攻略

### 23 10 10 10 1

购买きばくエリア后出现。这是个沙漠中的迷宫,出没的PM几乎全是地系的、沙暴天气是这里常见的现象,而且不少PM都会起沙聚,如果对它没有抵抗能力的语。本迷宫中

随机出现钥匙,不过几率不怎么高。在这个迷宫里没有陷阱。



攻略要点: 地系PM審怕的是水系和草系, 因此带上这两个系的PM会比较轻松点, 不过这两个系的PM中对少暴天气有抵抗能力的就不多了。此迷宫中让人比较头疼的是地系PM经常用下降命中率的招数, 而且还有PM拥有沙隐这种提升回避率的特性, 战斗起来比较辛苦, 还好这个迷宫只有20F, 要突破起来并不准。在迷宫的后期出现有鬼蝉, 如果不用克制招数对付它的话, 就只能用伤1HP的普通攻击, 需要做出多次攻击, 烦就一个字, 而另外一种难缠的PM是木乃伊, 它使用的鬼系招数也不好惹。我们的口号是: "严重打击闹鬼的行为」"

能捕捉的PM; 大鄂蚊、磁爆、穿山鼠、天平土偶。 飞蝎

## **市之界名[[[[]]]]**

购买了办な办のそうけんエリア的两个朋友区后出现,这是个总共50°的迷宫。和沙漠地带迷宫周样,这里的地形也是沙漠,出没的PM也是以地系为主。在这里还有幼甲曾和蛹甲鲁出没着,玩过金 银或者人红 叶绿的玩家应该对巨大甲鲁那强悍的实力记忆深刻吧?那么就不用犹豫了,一个字:抓 另外,49°的进化道具金属外套是这里的特产。

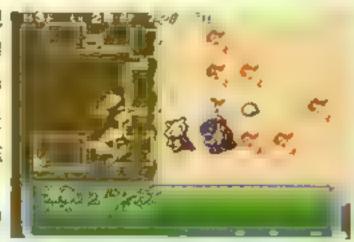
攻略要点:总体上和上一个迷宫没有多少区别,只是因为迷宫深了点以及有陷阱的存在,所以需要的补品也得多点。在这个迷宫的后期出现着沙漠龙、铁甲暴龙和轮皮象等实力比较强的PM,需要注意的是他们的强劲的攻击力,合力秒杀它们吧,不然容易受到大伤害。

能捕捉的PM: 橡实果、地鼠、小拳石、可拉可拉。 短脚象、天平土偶、沙漠蜻蜓、天蝎、幼甲兽、隆 隆岩、铁甲犀牛、蛹甲兽、大岩蛇、隆隆岩

### 太阳之用事 (

这个迷宫是以超能系为主的迷宫。总共20F,第一次去的时候在20F中有秘传机器"冲浪"(道真被水环绕着,以后再去的时候是通信线),而10F和15F都有需要用钥匙开门的

部屋,(本迷宫中也可以拣到钥匙,几率不低,一般通过一次都能够得到一把以上)第一次去的时候10F是攀登瀑布,以后都和15F一样是通信线(秘传机器一旦遗失,可以再来这里



还有珍贵的进化道具用之石和太阳石,几季比较低,仔细搜索吧。

攻略要点:超能系的天敌是恶系,用恶系PM来打这个迷宫显然会简单许多。如果不用的话,就得有对付N个超能属性招数的觉悟。比较需要注意的是聚利酱和素利拍的毒瓦斯以及提升攻击力的招数,提升攻击的招数两种愈加PM也会。还有比较有趣的是几个会瞬间移动的PM,要抓起来还真是比较麻烦的。除此以外,超能系PM能拿出手的东西就没有多少了。

能捕捉的 PM。凯西、景利普、天然省、双面鹿、跳跳猪、小忍兽、铁哑蟹、愈加小子、吸盘魔偶、 月亮石、悬浮帽、戈莉娅、风铃、勇吉拉

### 

通关后自动出现。 这个迷宫就是……鬼啊!这里除了鬼还是 啊!这里除了鬼还是鬼, 神出"鬼"没, 往往在不知不觉中, 有 一只鬼就飘到了身



攻略要点:由于全是鬼、因此战斗起来对于以标准系和格斗系招数为主的PM比较不利。不少鬼能够穿墙行动,要是它在墙壁里袭击的话,我方的非鬼系PM就不能够做出还击,只能挨打或者逃跑。而这种情况却经常发生,所以很让人郁闷……鬼们最擅长的就是各种极端手段、比如"恨"可以使最后使用的招数PP点为0、"诅咒"让双方损失大量IP,还有"黑夜魔影"这种攻击复数的伤害值为等级数值的招数,混乱这种异常状态更是不少鬼的拿手好戏,除了烦以外,还很容易挂掉。虽然这个迷宫只有区区 20F,但是其难度比想象中的要高。多准备点恢复道具吧以备不时之需吧。

能捕捉的PM: 鬼斯、鬼精灵、梦妖、鬼斯通、夜骷鬼

#### 出现方法:得到了秘传机器"潜水"

这是个需要潜水才能去的迷宫。总共30F,就如迷宫名称形容的那样,这里是大海,生命的摇篮,水系PM的天下。这里有着形形色色的水生生物,甚至连古代的化石PM都有,真是不可思议……这里能够拣到比较稀有的特技机器(如精神干扰等等),仔细探索下吧。在这个迷宫的15.出产着进化之鳞和进化之牙这两种稀有的进化道具,每次随机出现块,看来至少要来两趟了。

攻略要点:这是个和海皇牙所在的迷宫"荒凉海域"类似的迷宫,当然,野生PM的出现几率以及道具的出现率要好得多了。野生PM方面,刺河豚是个很特殊的PM,它能够制造针床陷阱,攻击力不低的它还有着多次攻击的招数,不过相比起同样有着多次攻击招数的太阳珊瑚来,它还明显不够班。在这个不太起眼的迷宫里,居然有传说中的龙系PM快龙出没着!可惜的是不能抓……除了这员大将以外,会束缚特技的呆河马,攻击力高的镰刀盔等实力源PM也是不好惹的,尽量对它们采取围攻的战术,不然危险性很大。

能捕捉的PM; 刺河豚、海鸥、玛瑙水母, 化石盔、太阳珊瑚、呆呆兽、题海马。太古羽虫、大钳蟹, 海星星、毒刺水母、海刺龙、巨翅飞鱼(30F)

出现方法: 通关后即出现。但是只有在队员学会了"琴泰"这个技能时, 才可以挑战这个19F的迷宫。这里是一个大池塘, 生活着淡水PM, 其中有着三大水系主角PM的身影, 而且都是初期形态哦!除了它们之外, 迷宫深处还有在正统作品中非常珍惜的PM笨笨蛋,它是可以进化成美丽龙的哦!不过它也和正统作品中一样, 出现几率直是让人着急啊!

攻略要点:水系PM的老巢当然用草系来闯会比较轻松了。这个迷宫主要还是抓PM的、毕竟有着贵为三大水系主角的PM啊! 前期的野生PM能力不高、没有什么难点、后期面对的PM都是进化形态的比如催眠老手蚊香蛙(LV高达50!)以及地震制造者地脉、以及沼跃鱼等等、它们的攻防能力都有了一定程度的提高。相信不少玩过正统作品的玩家都希望着能够抓住笨笨鱼吧、请耐心地等待吧、虽然它的出现几率很低、幸好它的加入几率还是让人满意的。

能捕捉的 PM: 蚁香蝌蚪、角金鱼、水跃鱼、荷叶蛙。泥鳅、乌波兽、小锯鳄、雨蛛、小呆虾、杰尼龟、蚁香蛙、沼跃鱼、荷叶怪、笨笨鱼

# (東林道道

出现方法 购买了いせきエリア的两个安 侬相关的朋友区后出现。

看到这个名字,想必各位读者都知道它是什么样的了一对,这个10F的神奇的遗迹里出没着的正是安依,它们的等级都为20,由于种类多,出现得没有规律,要把它们全部捉住还真是需要费一番周折呢。

攻略要点:安依在本作保持着一贯的作风,招数只有觉醒力量一种,能力也弱。因此造就了这个迷宫的简单——印不至于太差到经常碰上克制我方PM的觉醒力的话。

能捕捉的PM。26种英文字母形状的安依以及何号形状和感叹号形状的安依。总共是28种。

### 10 再之为

这个迷宫……不就是大海迷宫的翻版吗?一样的30F,一样需要潜水才能去。除了出现的PM不同以外,实在是没有多少区别。不过在15F却没有进化道具



攻略要点: 和大海迷宫基本上没有区别, 多准备食物。前期的几种PM会混乱的招数, 中期则出现几个会冰系招数的PM, 草系PM会比较吃力点。后期要注意的是要泥和利牙鱼的降低防御的招数, 要是被连续降低, 那么后果很可能是横尸当场。

能捕捉的PM: 大钳蟹、菊石兽、大舌贝、呆呆兽、 小海狮。球海獭、臭泥、利牙鱼、海豹、皮皮鲸

# 以下为硬关后剧畴迷宫攻略。

### **連動車車以**る場合を対象を加

就和迷宫的名字一样,这里是名亂其实的 一片荒凉,不仅是出现的PM还是道具,都比 较少。而这个迷宫总共有40F,路途可谓亚 还 多准备点食物吧。同学们,请问你们会 特什么PM来这个全部是水系PM的迷宫呢?

攻略要点:通关后的迷宫都开始出现陷阱了。陷 **阱是不可思议迷宫的一大特色、现在、它们又要** 对我们的这些可爱的PM进行一番迫害了。本作的 陷阱有点特殊,虽然在非队长以外的我方PM走在 没有显形的陷阱上时不会有事情。但是一旦陷阱 被踩到现形, 我方的任意PM踩上去都会发动。而 且对飞行系以及浮游特性的PM一样有效(什么设 定嘛……它们明明不会踩到陷阱的说)。所以陷阱 一旦显形,很有可能我方PM就会无所畏惧地、接 二连三地踏上去……防止这一种情况的出现是本 作的重点内容。增加了新陷阱的同时也去掉了原 先那种绿色箭头陷阱,这样一来受到野生PM的能 力下降类招数的攻击后只有到下一层才能恢复。 要是被连续降低几次,战斗就会困难了,因此尽 量不要让对手使用出来。活用远程攻击的招数和 道具是关键。至于迷宫本身。除了开始部分出现 的PM会混乱的招数以外,没什么特点了。毕竟这 迷宫是保留等级进去的,难度完全由自己控制(看 看图就知道了, 笔者把两个等级超过45 的 PM 带 进去,多么轻松 - -+)。如果等级不高的话 (--般情况下……), 还是实施群殴战术吧, 合作才是 王道。

能捕捉的PM; 海鸥, 大舌贝, 玛閦水母, 刺石兽, 小海狮, 太古羽虫, 泉泉兽, 球海獭, 臭泥、海刺 龙、舞刺水母, 海豹、利牙鱼。

在迷宫酸深处等待着的是海皇牙,它也复活了……它的实力不需要多说了,几个 PM一起用数个连接起来的强力技能争取一个回合秒杀掉它,不然被秒杀的可就足我方 PM了。以后再和海皇牙战斗,就是一场收服战了!



海皇牙事件告一段落了。此后,我们也拿

到了新的秘传机器"冲浪"(详见太阳洞窟迷宫 攻略部分)。在广场溜达时,发现了



一只走路摇摇晃晃的圈圈熊(也许叫它头晕 熊更合适点,汗)。把不舒服的它搬进救助队 大本营休息后,这只熊送了根透明的羽毛作 为答谢。据说大峡谷迷宫深处的天然鸟知道 这根羽毛的含义,通过迷宫后和它对话,新的 迷宫开启,这根羽毛的究竟意味着什么呢? 答案就由我们亲手揭开。

# Tetatal III

让一个PM学了冲浪后才能够来这个总共30F的迷宫(下面二个迷宫也需要这条件,故不再累述),这个迷宫是坐落在火山附近的,常年熔岩环绕,日光强烈。在这个迷宫中少量出产着增加能力的药哦,仔细搜索,一定有所收获的。另外,在这里还能够拣到特技机器火焰放射,在29F能够拣到火之石,别错过了。其实最让人兴奋的,莫过于可以捕捉三大火系主角PM以及主角之一进化形态的豪力,当然它们也是有一定的实力的。

攻略要点:由于以下几个迷宫会强制记录。所以都要谨慎。在这个迷宫里,除了绝大部分火系的PM以外,还有另外一大特点,炸弹陷阱特别多……真是火暴啊。还有火暴的威力舰。它的乱抓可不是好玩的。相信火来水淹的道理各位都知道吧,多带点恢复PP的药、战斗多用用水系招数就比较轻松了。这个迷宫中的PM大多会使用异常状态的招数,混乱、毒、烧伤等等。还有火系PM常用的降低命中率的招数"烟雾"也是让人头疼的。时不时出现的烈日天气也会加强火系PM招数的威力……

能捕捉的 PM: 六尾、熔岩蛞蝓、沙漠骆驼、小火龙、布比火龙、火炭龟、首变怪、烈焰鼠、豪力、斗力鸡、火恐龙。



在深处的是炎帝,使用水系队长的远距离 攻击招数(泡未、泡末光线等)能够轻松收拾 它,当然,技能连接起来同时发动就更轻松 了。打败它之后炎帝把透明的羽毛烧成真红的 羽毛,接着,指示我们向下一个迷宫,雷之大 地继续寻找着答案。

以后有时间的话就来这里吧收服它吧。

和火之大地迷宫类似,有可能拣到加能力的药,炸弹陷阱也有好多,更有着沙暴、日烈、下雨等多种多样的天气,同样地,特技机器10万伏特(还有电击波)是这里的特产,在29F

有着进化所需的雷电石。同样让人兴奋的是 这里有皮卡丘可抓哦。

攻略要点:电系PM几乎个个都会电磁波,经常麻痹起来真是让人头疼,单挑绝对难以占到便宜。电绵羊和电气羊会使用让我方钝足的招数,配合上麻痹……血掉的可是非常惊人的。而正电免的招数"帮手"会使它身边的PM的战斗能力大幅度上升,同时它还会使我方的攻击力大幅度下降,属于重点打击对象。还有不得不注意的顽皮蛋……头号炸弹啊。

能捕捉的PM:小磁怪、电绵羊、落雷兽、皮卡丘、 正电兔、电气羊、电力兽、草雷龙



不用说, 雷之大地深处的当然是當皇子, 和对付炎帝差不多……打败它之后它把真红的羽毛电成夕阳的羽毛, 接着, 就该向 圣兽的最后一个迷宫, 北风之大地出发了! 要是能有时间来收股它增强战力就更好了。

### 北风之大地《言

北风那个吹,雪花那个飘啊"这里是适应寒冷天气的PM的聚集地,大部分是水系。天空时常下着雨。常年寒冷的大地里自然是少不了特技机器冷冻光束了。29F的水之石和两大水系主角PM都是这个迷宫的特点。



攻略要点:由于这个迷宫的PM属性不像前两个一般地单一,所以没有多少针对性,因此难度比起上两个迷宫来说稍微难点,蚊香蝌蚪和蚊香蛙的催眠是比较让人头疼的、萤火虫的混乱也不太好受,除此之外还算比较好对付,但还需要注意会使用剑舞的铁螯龙虾,舞动几次后的杀伤力很可怕……

能捕捉的 PM、蚊香蝌蚪 萤火虫、蚊香蛙、圣诞鸟、卡咪龟、蛮力鳄



30F是三圣兽的最后一个——水君!会使用求雨、泡末光线、极光光束等招数,先把它吸引到身边后再对付吧。笔者个人感觉水君要强于其他两大圣兽,有时间有精力的话就不要放过了。

打败水君之后它把夕阳的羽毛冰冻成七彩的羽毛。

终于,三大圣兽的为即都汇聚在了这根羽毛上,它,就是为堡被认可的证明。有了它,还等什么呢?当然是去找一圣兽的统领,尽能略,

#### 推荐政治

本迷宫可以说是综合了上述 个是写的特点的迷宫,天气多变,下雪、下雨、沙聚、日熟样样俱全。迷宫中道具比较稀少,幸好有商店作为补充,还是说道具都被这家伙给拣走了?(笑)



エレブーは かみないハンチュ くりだした ! エキワラシに 「オイツスージ !

攻略要点:前期没什么值得注意的 相信能顺利接受前二个进宫洗礼的玩家都能顺利地过关。本建宫的难点在于中后期出现的派拉斯特,它虽然能力不强,且弱点多多。关键在于它的招牌招数——蘑菇孢子、这个招数非常可怕、作用对象是整个部屋的敌人、命中率是100%。 日发动 就都乖乖地睡上几个回合吧。再加上几乎整层中有大军野生 PM 是派拉斯特……如果没有把握在它发动蘑菇孢子前干掉它的话,还是乖乖地是回窄道内对付吧。

能捕捉的PM。雪侏儒、月亮石、太阳石、隆隆岩、 冶跃鱼、过动猿、关气娃娃、蛮力鳄

40F是凤凰,凤凰的实力比火焰鸟要高上几个级别,但是此时的我方已经今非昔比了,对它喷得几下水就会让它受不了了。



そ 「かか くは かつかう) (こしざ そうに かけぎもの)

实力强大的凤凰是理所当然地要成为我们的救助队中的一个强力同伴了,下次再来的时候,就是收服它的日子,收服凤凰后新的迷宫二次洞窟开启。这是个89F的迷宫,由于时间的关系,将这个迷宫的攻略推迟到下镇、不便之处还请各位读者见凉。

取得秘传机器冲浪后,某次救助间来时,发现一只盛色的PM从基地前飞过,那个不正是传说中的水之都守护神之一的拉逊奥斯么?看它那么急忙的样子,是要去干吗呢?私镇子里的居民淡洼时也觉得里面有误路,那么就到拉迪奥斯飞往的方向,北之山脉去探个究竟吧!

#### 47.4

北方的山脉,出没着常年生活在山中的鸟虫,因为在北方的缘故,这里时不时会下雪,以及异常的沙暴天气……

攻略要点:相比起前几个迷宫来说,这里可就是天堂了啊!由于有着久违的绿色箭头陷阱,所以要轻松了。天堂归天堂,还是有颇具实力的PM出没养的,首当其冲的是忍者蝉,这个小家伙会使用剑舞把它那不低的攻击力再提升几个档次……还好这种家伙并不常出现。这个迷宫里能捕捉的PM种类很

少,相信没有多少人乐意 反复来这个没有什么特色的地方的吧? 攻略时建议 好不要带格斗系和虫系的PM 因为这里飞行系 PM比较多,会让它们吃不 了克着走的。



能捕捉的PM。咕咕、绿蜘蛛、天然雀、剑牙蛇



25F的是拉迪奥斯,显然它是对突然到来的一行产生了误会,一场战斗无法避免了。连凤凰都能够打败的队伍会害怕实力不如凤凰的它吗?打败拉迪奥斯后把受伤的它运送回镇子。原来它那么匆忙是急着去寻找失踪的妹妹了,它的妹妹拉迪亚斯在哪里呢?

在北之山脉附近的这个迷宫和北之山脉类似的,也是25F、但是维度却上了一层楼。这里也经常下雨。

PRINCIPLE STREET STREET

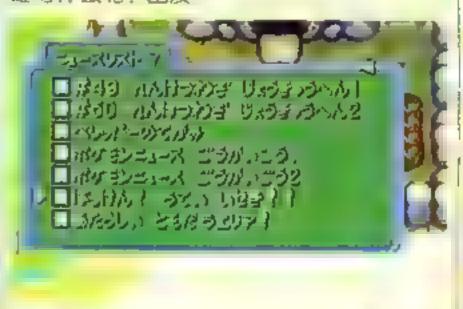
攻略要点:在全部都是飞行系的这个迷宫里、电系PM理所当然地成为了阅关的首选。对付这些鸟儿们、不要手软、统统电焦了吧。除了那到处都是的烦人的叫声(降低攻击力)以外都不算难、难点在于后期。后期几层只会出现一种PM——化石翼龙、个个都会使用高速移动这种倍速行动的招数,而且使用之频繁让人乍舌、(或者是因为笔者的即不好? 笑)二倍速行动的有实力的敌人之不好对付相信各位都能够想象到。因此在那几层尽量见到楼梯就下吧,不要过多纠缠,不然肯定损失惨重。

能捕捉的PM: 大葱鸭、芭甄虫、弹跳草、烈雀、嘟嘟、云雀、洋蜻蜓、遊ぶ花、飞天螳螂、化石 翼龙

拉迪亚斯果然在这个迷宫的最深处!把它 带回镇子和她老哥见面。两兄妹感激地成为了 救助队的新力量。

取得了秘传机器冲浪后,一天,负责送信

的大臟跨送来了一份爆炸性的新闻、发现了新的地底遗迹。镇子里的居民们也对这个遗迹充满着兴趣,特别是木天狗,可以看出它那兴奋的样子(和它对话)。看来这个遗迹非同寻常,还等什么呢?出发



#### **化性症性物**

这又是一个强制存料的默宫。由于是在地底,所以不受天气的影响。在这个迷宫里可以拣到才求之の多,而且几率并不低,在给HP全满状态的PM 吃了之后,其最大HP 提升2点,如果有耐心的话,绝对可以强化出一个血牛的PM出来。另外,这个迷宫是个比较高级的发宫,所以能写到不少比较行价值的特技机。我(比如她震等等,不过地震在本作中并不好用,除非单具作战或者队友全都是免疫地系攻击)以及其他的道具。本迷宫中也有钥匙,但是几率低下,不足以应付那数量众多的门,还是自己带上一些比较好。



攻略要点:本迷宫是第一个99F的迷宫。由于可以保留等级进去,再加上前期的野生PM等级都比较低,所以前期不会有多少难度,只要注意数量众多的陷阱就没有多少问题了。在36F以后开始有点难度了,野生PM的能力进一步提高(超过了LV30),而且两种越能系的敌人还会使用冥想提高特政,这还算好点到了后期,麻烦事情来了,野生PM全部变成了高攻高防御高地这三围都高的种类,而且还会用降低能力的招数,就算能力强悍的PM, 巨被连续降两次以上,接个

攻击招数……不死也是半条命。在这个迷宫中刚加入的伙伴很容易被秒杀。反正好道具集中在前期,到了中后期就赶紧找楼梯下了吧,别逞强。到了后期,真正的难关到了。会穿墙发动袭击的几种鬼以及豪力和隆隆岩可怕的攻击能力和耐久……特别是隆隆岩,它可是有着大范围攻击招数的。完全可以把我方能力不高的同伴摧残至重伤。要是刚好是被克制的属性(毒、岩或者钢)……很可能就要浪费一个复活种子了。还好它的不是远程攻击的招数,将其引入包围围群殴才是王道,不要单挑。如果觉得它不难对付的话,那么恭喜你。这个迷宫对于你来说没有任何难度可言了。

能捕捉的 PM;大嘴蝠、纽拉、小忍兽、咕咕、音波怪、腕力、30 龙、鬼斯、凯西、崇利普、溶食兽、小哥特拉、幕下力士、小拳石、穿山鼠、百变怪、愈加小子、勇吉拉、电力兽、吸盘糜偶、蛹甲兽、铁甲犀牛、木头狗、铜嘴娃娃、陆降石、豪力、鬼斯通、除陆岩

其他,作为本作的第一个99F的迷宫,地底遗迹不 会让人失望的。本迷宫中有着四大神兽,也就是四 个BOSS, 它们为难度不高的本迷宫增添了点难度。 15F 的是岩神柱、打倒它之后得到ロックパーツ (石头零件),对付石头当然是水草格斗钢统统 上! 25f是冰神柱, 打倒它之后得到アイスパーツ (冰零件), 35F 是钢拗柱, 打倒之后得到スチルバ -ツ(钢字件)。三个柱子共同的特点是都爱玩大 爆炸……被炸一下可是不好受的。在柱子和我方 队长之间的那一格封印技能的机关。打败了柱子 之后会变成传送地带,可以继续往下走。当三个零 件都集齐时,オルゴール(八音盒)合成(可以无 限得到)。只要带待它 (装备或者是放在遊具栏里 都可以)到这个地底遗迹迷宫的36F以后。就有一 定的几率遇见传说中最为神秘的PM梦幻」到底这 一定的几率是多少呢? 以笔者那还算不太糟糕的 RP 来看。似乎这个数字不超过千分之一……甚至 更低……多来这里转转吧,为了这个神龙既不见 首也不见尾的传说中的怨念PM。(在任何一款正统 作品中是无法用正常方法收到的)而三种柱也是 可以收服的, 几率依然低下, 神兽嘛, 不装备增加 捕获率的"朋友缎带"怕是需要等到80大爆发了。





么特点的攻击招数、如果没有破岩的PM的话、可以用鬼系PM的穿墙能力或者是装备了通过围巾的PM进去取(需要用钥匙开门的特殊部屋不可用这种方法节约钥匙)。70F的是秘传机器"闪光",作用是降低正面敌PM的命中率,实用性不大……80F的是秘传机器"居舍斩",能对周围的敌PM进行攻击,还算不错的招数。开了门后需要过水再使用碎岩或者穿墙才能够得到它。



突破了这个迷宫后,两个新的迷宫"幸运之塔"是之塔"和"清净森林"开启了。"幸运之塔"是个99F的迷宫,进去时强制存档不说,而且进去的PM等级都降低到1.还好可以带道真进去。而另外一个迷宫"清净森林"则是一个传统的离级者向迷宫,只能一只PM进去挑战,而且进去时不能带道具,带进去的钱也会掉个精光,雪上加霜的是,在该迷宫里任何PM都

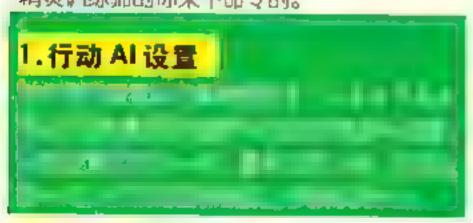
不能捕捉……难度不是 般的高啊,这个迷宫 可以说是普通玩家的驱 梦,却会让迷宫狂人的 梦,却会让迷宫狂人的 经不已。由于截稿时的 紧促,这两个迷宫的攻 略,还有不少新迷宫的 攻略都只能留到下一辑 了,不便之处还请各位 读者见谅。



# 心得现究宫

# 一如何培养一只要勇善战的高智商PM

除了基本的提升攻防值和HP最大值之外,本作还有培养AI的设定,采用两种设置方式控制PM在战斗时的AI,种是行动方式,另一种是智能方式。AI高了,当然就不会像木头一样像站在那里让人打,而是懂得回避,懂得向敌人的弱点进攻,当然这些都是作为迷宫冒险者兼精灵训练师的你来下命令的。









| PM 作战指令一览表(表一) |                           |  |  |  |
|----------------|---------------------------|--|--|--|
| 作战指令           | 效果                        |  |  |  |
| いつしょにいこう       | 跟随主角,有敌人进入攻击范围则停住进行攻击     |  |  |  |
| まよわずすすめ        | 平时跟随主角,发现敌人时勇往直前          |  |  |  |
| せんせいされない       | 跟随主角, 负活移动, 后发制人          |  |  |  |
| ここからにげて        | (LV10) 回避视野内的敌人,不攻击,不使用道具 |  |  |  |
| そのばでたいき        | (、V15) 原地待机、敌人进入攻击范围后进行攻击 |  |  |  |
| はなれてていさつ       | (LV20) 与敌人保持一定距离而移动,不攻击   |  |  |  |
| じっとがまん         | (LV40) HP 较少时不再移动         |  |  |  |
| ムりはきんもつ        | (LV50) 把敌人 HP 打到尽量低时就远离敌人 |  |  |  |
| むこうはまかせた       | (LV60) 按自己意志战斗、脱离主角       |  |  |  |

| 星数 | 智力值 | 领悟的智能     | 效果                            |
|----|-----|-----------|-------------------------------|
| 1  | 1   | どうぐキャッチ   | 自动拾起远射道具带在身上                  |
| 1  | 1   | コースかくにん   | 投掷道具或使用技能攻击时,如果有墙壁或其他 PM 阻挡   |
|    |     |           | 则取消行动                         |
| 1  | 1   | いどうゆうせん   | 移动优先,多使用技能攻击、少使用道具            |
| 1  | 1   | どうぐマスター   | 能灵活使用或投掷所持的道具                 |
| 1  | 1   | わざだけつかう   | 攻击时只使用技能                      |
| 1  | 2   | PPかくにん    | 连结技的 PP 接近 0 时不再使用技能          |
| 2  | 10  | てがたくこうげき  | 与复数敌人战斗时,优先攻击 岬 较 低的敌人        |
| 2  | 25  | じょうたいかくにん | 不使用对自身有状态影响的技能                |
| 2  | 40  | うらぎらない    | 进入混乱状态或慌张状态时,即使攻击到己方PM也不会让其受伤 |
| 3  | 70  | かいふくたいしつ  | 进入异常状态时能加快回复正常的速度             |
| 4  | 100 | すばやくかいひ   | 能更容易回避对手的攻击                   |
| 4  | 105 | あいしょうばつぐん | 相性克制敌人时,更容易使出会心一击             |

| 4  | 125 | あいてえらび    | 与复数敌人战斗时,优先攻击相性被 克制的敌人      |
|----|-----|-----------|-----------------------------|
| 4  | 140 | わなふまず     | 自动绕开已看见的陷阱                  |
| 5  | 160 | ふみんふきゅう   | 陷阱与PM技能的睡眠效果无效              |
| 6  | 200 | だいたんふてき   | 与复数敌人战斗时,优先攻击 EXP 较 多的敌人    |
| 6  | 250 | しょうエネ     | 満複度消耗速度減慢                   |
| 7  | 300 | マグマがきらい   | 不进入岩浆地带                     |
| 8  | 400 | すいすいあるく   | 能够移动到水上、云上 岩浆里              |
| 9  | 500 | いつばつひっちゅう | 普通攻击必中                      |
| 10 | 600 | しりょくじまん   | 移动时 踩中不可见的陷阱时不受其效果影响        |
| 11 | 800 | ハウスよナ     | 不进入怪物房 可                    |
| 12 | 990 | どこでもいける   | 能够移动到水上、云上 岩浆里、墙壁中,还能挖掘墙壁前进 |

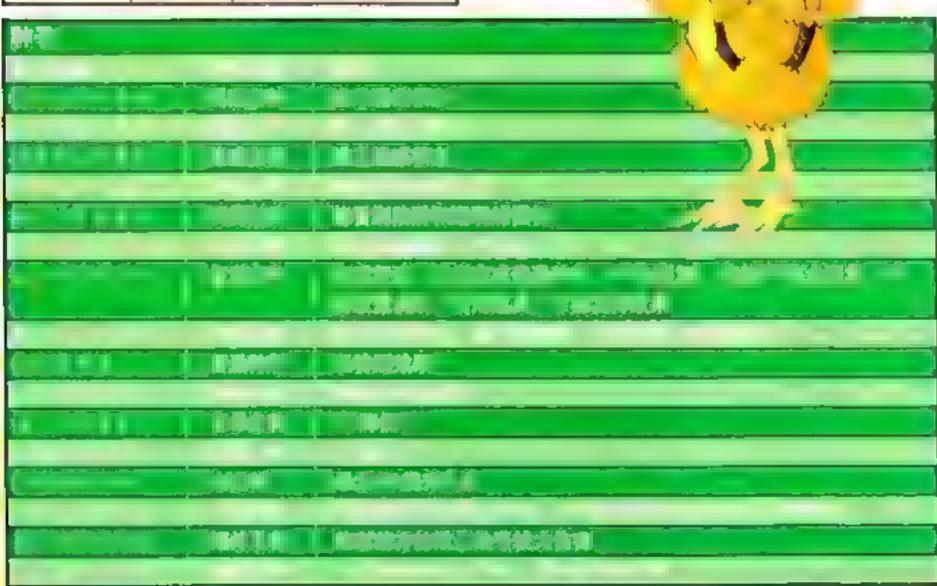
|     | <b>स्टिमार्ग्य</b> | <b>7</b> |
|-----|--------------------|----------|
| · · |                    | ===      |
|     |                    |          |

# 全道具解说



| 食物      |      |               |
|---------|------|---------------|
| 日文名称    | 中文名称 | 效果            |
| リンゴ     | 苹果   | 回复50点满腹度、满腹   |
|         |      | 状态时提升最大值5点    |
| おおさなリンゴ | 大苹果  | 回复 100 点满腹度,满 |
|         |      | 腹状态时提升最大值10点  |
| セカイイチ   | 巨大苹果 | 提升满腹度最大值10    |
|         |      | 点。满腹度全回复      |
| バナナ     | 香蕉   | 回复 20 点满腹度    |
| ヘトヘタフード | 变质食物 | 回复 30 点满腹度 但会 |
|         |      | 进入各种异常状态      |
| イガグリ    | 刺栗   | 回复10点满腹度      |

| 果实           |      |             |  |
|--------------|------|-------------|--|
| 日文名称         | 中文名称 | 效果          |  |
| オレンのみ        | 小回复果 | 回复少置HP      |  |
| オポンのみ        | 大回复果 | 回复较多HP、HP全满 |  |
|              |      | 时最大HP提升2点   |  |
| <b>クラボのみ</b> | 解麻痹果 | 解除麻痹状态      |  |
| +-ゴのみ        | 冶烧伤果 | 治愈烧伤状态      |  |
| モモンのみ        | 解毒果  | 解除毒、剧毒状态    |  |
| カゴのみ         | 不眠果  | 不会进入睡眠状态    |  |



日文名称《一中文名称》

| <b>护理</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 加快程的自动运复速度。超同样会加速消度度前消耗                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>李集建</b> 编                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 意。<br>使用被能或者或普通取合则 巴方曼理更大作<br>害的几率提升                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| (大学・マッパン・グラー・・・カ量手帕 ロー・・・・                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1 提升一定的攻击力。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>△◆~~~~~~~~~~~~~~~</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 不全进入就理。程度整理,是梦、打造服等状态                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| をランステート 楽束的国際帯 E                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | D 满龍度不会減少(()                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>多元等少者</b> 。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 一元 <b>效果。表绘</b> 南店可接取大量金钱。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 空職之機制                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 一                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Wマヤル・ナーキ 「場音之头中()                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>快容長沙國原先經度環境中的整制</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ·····································                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>企出中中共和国</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | → 承受攻击时增加经验值。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>收一等中等 村果头市</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 不会进入漫乱状态                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>ルナカンタウのサイト替身之間中</b> (二)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <b>教人投掷道具时不会命中自己</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <del> </del>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | ●投掷進具遇到培董时会转弯+贯撒状高与技術石块时元策 □                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | THE RESERVE THE PARTY OF THE PA |
| (大) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | >投換進具的不会仍往自己想扮的亦向。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>カタイグテル</b> 一関力機能                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 满腹度消耗速度降低。20 回含藏 1 点                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| per and the same of the same o |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| カウン・サーザー (100mm) 特別機能の                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 提升-定的特束                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>本を明の時の時間の時間遭之其中</b> に同                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 一提升一定的問題为                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>建立</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 承受普通攻击或被能攻击财務其效果和协会工作能改被基理领                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 上的「「「」」「「「「「「「「「「「」」」「「「」」「「「」」「「」」「「」」「                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ともだかります。一般友養帯の                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 队长持有时。捕获怪物的几率提升。保花更岭 200 六手                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| たりますのサポート大阪環帯の                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 能让特定的PM 进化。火龙之丘笼宫 2000克亭(1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 事がかん。一指発人                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 《青之兼助队》保定出现。故果不明《                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| March Commence of Break Commence                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| からからの 一 神・神・神・神・神・神・神・神・神・神・神・                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 《青之教助队》限定出現。效果不明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ゆびおも                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 《赤之栽址队》程定出現。兼果不明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 199 - Strategie Broad Strategie Stra |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

| I            | 玉                |             |                                                              |
|--------------|------------------|-------------|--------------------------------------------------------------|
| 1 F          | 日文名称             | 中文名称        | 效果                                                           |
| 1 1          | あっれだま            | 雪珠玉         | 把天气变成下冰雹                                                     |
| 1 F          | ひでりたま            | 日照玉         | 把关气变成晴天                                                      |
| ŀ            | あめだま             | 市玉          | 把天气变成下雨                                                      |
| Н            | すなのたま            | 沙玉          | 把天气变成沙尘暴                                                     |
| ı            | ぶんしんだま           | 分身玉         | 自身回避力提升1个级别                                                  |
| ŀ            | がんせきだま           | 岩石玉         | 对前方敌人给予岩石攻击。但会降低自己1个级别的移动速度                                  |
| -            | ワーブだま            | 瞬移之玉        | 当前房间内的所有敌人瞬移到别的房间                                            |
| Н            | へんげのたま           | 变化之玉        | 将前方的敌人变成其他敌人                                                 |
| -            | とうめいのたま          | 透明之五        | 自己一定时间内进入透明状态、不会被敌人发现                                        |
| -            | いちげきのたま          | 必杀之玉        | 能够对前方的敌人一击必杀,但命中率很低                                          |
| ı            | しきべつのたま          | 识别之玉        | 能够辨别擊层范围内有哪些敌人持有道具                                           |
| I            | ふっかつのたま          | 复活之玉        | 持有时被杀死可以复活,但被爆炸炸死之时无效                                        |
| ľ            | ピックリだま           | 慌张之玉        | 让前方敌人进入慌张状态。一定回合内向背面攻击                                       |
| Ī            | ひれいだま            | 均衡之玉        | 给前方的敌人造成伤害。敌人体型越大受到的伤害就越多                                    |
| ı            | まこどりのたま          | 狂性之玉        | 自己进入狂性状态,不分敌我剥夺其技能                                           |
|              | わなみえのたま          | 明日玉         | 能看到当前房间内的陷阱                                                  |
|              | ふんどりのたま          | 强盗之玉        | 能对前方敌人造成一定伤害并且夺取其身上所持的道具                                     |
|              | どんそくたま           | 纯速之玉        | 当前房间内所有敌人的移动速度降低1个级别                                         |
|              | しゅんそくだま          | 神速之玉        | 当前房间内已方全体的移动速度提升 1 个级别                                       |
| ſ            | ひかりのたま           | 光之玉         | 能看清当前层的迷宫形状                                                  |
|              | しばりたま            | 捌缚之玉        | 当前房间内所有敌人一定时间内无法行动,遭到攻击会恢复                                   |
|              | しのきのたま           | 忍耐之玉        | 将前方的敌人捆缚并转送到楼梯处                                              |
|              | やまごえだま           | 越山之玉        | 能攻击前方 2 格远的敌人                                                |
|              | ましょがえたま          | 场所变换之玉      | 与同一直线上的敌人交换位置                                                |
|              | かっとびだえ           | 吹飞之五        | 将直线上的敌人吹飞并对其造成伤害                                             |
| 4            | あなぬけのたま          | 脱出之玉        | 从途宫内脱出                                                       |
| L            | ものみのたま           | 物见之玉        | 能看到当前层所有道具的位置                                                |
| ь            | たんちのたま           | 探知之玉        | 能看到当前层所有怪物的位置                                                |
| н            | ひあがりだま           | 干枯之玉        | 当前层的水和岩浆消失                                                   |
| -            | わなごわしだま          | 陷阱青狳之玉      | 清除自前房间内所有的陷阱                                                 |
| Н            | あつまれたも           | 集合之玉        | 把附近走散的同伴呼唤过来                                                 |
| -            | かいだんのたま          | 出口之玉        | 能看到当前层的楼梯位赏                                                  |
| -            | 日おべやのたま          | 大房间之玉       | <b>整层进宫变成大房间</b>                                             |
| Н            | とびつきのたま          | 正文件》        | 前方寿怪物时飞扑到怪物跟前,没有怪物时直接到达墙壁处                                   |
|              | ひとよせのたま          | 吸引之玉        | 将当前层的所有道具吸到自己身边,但是有商店存在的话就会                                  |
| -            | S L A. 1 A7 b    | 20 0k A T   | 把商品也吸过来从而进入偷盗状态                                              |
| -            | せんたくだま           | 清洗之玉        | 把格住的道具清洗使其可用                                                 |
| 1            | みがわりだま           | <b>观望之玉</b> | 将前方敌人一定时间内进入观望状态。不作攻击<br>整剪方敌人变成争己公战争。 3 在 图 (4) 由 4 年 4 年 4 |
| Н            | バクスイだま           | 特身之玉<br>眠香玉 | 将前方敌人变成自己的替身。己方同伴也会进行攻击                                      |
| н            | からふらたま           | 混乱之玉        | 当前房间内所有敌人一定回合内进入睡眠状态。无法行动                                    |
| н            | もうはのたま           | 诸刃之玉        | 当前房间内所有敌人一定回合内进入混乱状态。行动错乱                                    |
| ı            | C - ) (4 - ) / 2 | 相刀之五        | 当前房间内所有敌人 iP 降为 1、但每发挥 1 次作用自己 iP 就减 1 一半                    |
| -            | <b>ちんもくだま</b>    | 沉默之玉        | <u>十</u><br>让前方敌人进入无口状态,无法使用技能和道具                            |
| +            | はねかえしだま          | 反弹之玉        | 能反弹敌人的部分物理攻击并对其造成伤害                                          |
| $\mathbf{H}$ | うめたてのたま          | 填海造地之玉      | 让前方的水或岩浆消失,铺上地板                                              |
| Н            | わなのたま            | 陷阱之玉        | 在自己脚下的位置制造陷阱                                                 |
| Н            | とりつきだま           | 附身之玉        | 队长死亡时让同伴代死,自己 <b>无事</b> ,队长持有时才能发挥效果                         |
| н            | しのがえだま           | 物化之玉        | 让前方的敌人变成道具,种类随机决定                                            |
| -            | なげとばしだま          | 投飞之玉        | 把前方的敌人投给远处的其他敌人,并对其造成一定伤害                                    |
| -            |                  |             | 14000000000000000000000000000000000000                       |

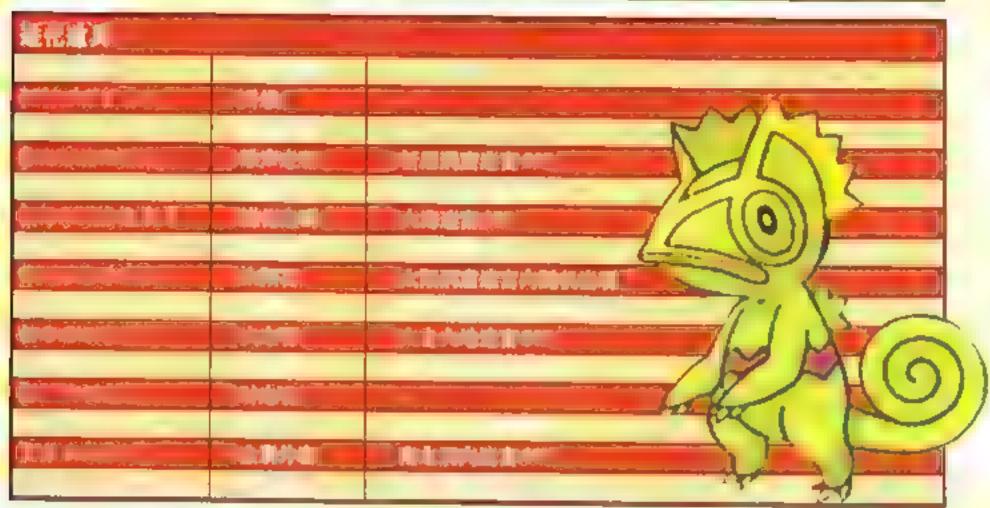
| つうかのたま  | 通过之玉 | 能够通过墙壁、水、岩浆、云上等特殊地形      |  |
|---------|------|--------------------------|--|
| ものなげのたま | 物投之玉 | 能够投掷道具                   |  |
| えんとうだま  | 远投之王 | 能够将道具直线远投,直至碰到敌人或者墙壁为止   |  |
| かんつうだま  | 贯通之玉 | 能够将道具直线远投,可以贯通墙壁和敌人飞至无限远 |  |
| まびだま    | 呼喚之玉 | 把全员 PM 召唤到队长身边           |  |

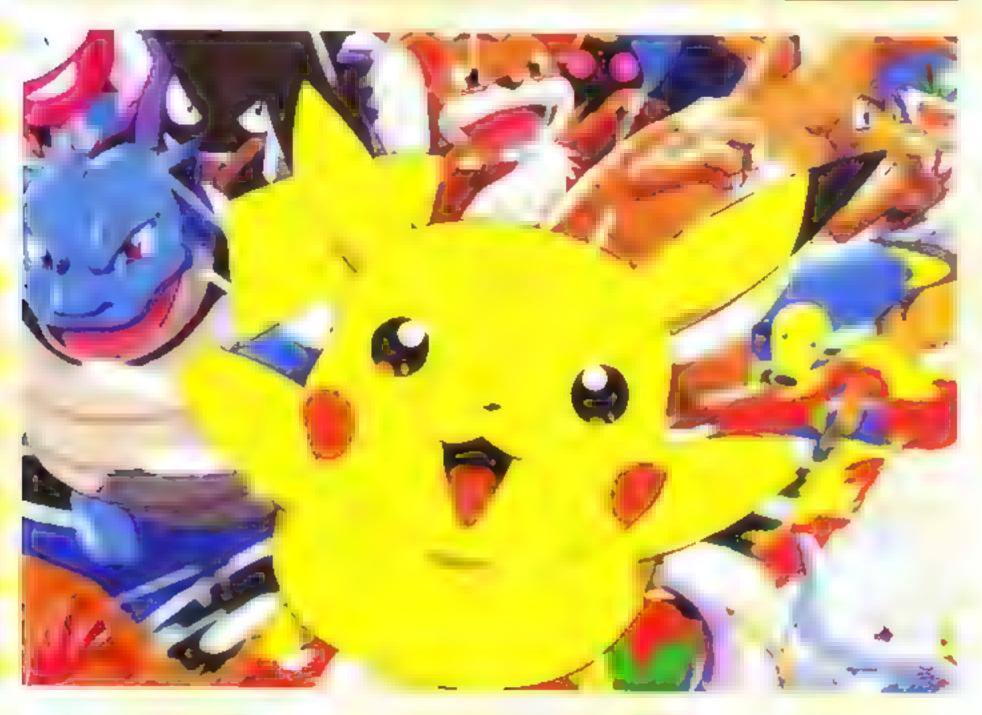
| 远射道具     |        |                        |  |
|----------|--------|------------------------|--|
| 日文名称     | 中文名称   | 效果                     |  |
| きのえだ     | 树枝     | 能对敌人造成少量伤害             |  |
| てつのトゲ    | 铁刺     | 铁刺攻击, 伤害普通             |  |
| ぎんのハリ    | 银针     | 银针攻击、伤害较高              |  |
| さんのキバ    | 金牙     | 金牙攻击,伤害较高,通信入手限定       |  |
| サポネアのハリ  | 恶人球的针  | 对敌伤害比银针低,通信入手限定        |  |
| サニーゴのトゲ  | 太阳珊瑚的刺 | 对敌伤害比铁刺低,通信入手限定        |  |
| ゴロ ンの・・し | 隆隆石的石  | 石块攻击,固定20点伤害。远投和贯通无效   |  |
| いしのつって   | 飞石     | 飞石攻击。固定 15 点伤害。远投和贯通无效 |  |

| 药水       |      |               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------|------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 日文名称     | 中文名称 | 效果            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| ヒーヒーマックス | PP回製 | 全部技能的 PP 值全回复 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| カテキノ     | 强化剂  | 提升登录中的技能的威力   | 不过对部分技能无效                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| リプチウム    | 钙质   | 特攻+3          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| キトサン     | 锌质   | 特防+3          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| タウリン     | 蛋白质  | 攻击力+3         | The state of the s |
| ブロムへキシン  | 铁质   | 防御力+3         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

| <b>茱萸</b> |       |                                                  |
|-----------|-------|--------------------------------------------------|
| 日文名称      | 中文名称  | 效果                                               |
| しろいがく     | 白色茱萸  | 迷宮内是回复25点满腹度,到朋友区给同伴可增加其智力,且<br>能力值随机增加1点。普通系最适合 |
| あかいゲミ     | 红色茱萸  | 同上,火系最适合                                         |
| あおいグミ     | 蓝色茱萸  | 同上,水系最适合                                         |
| わかくさがミ    | 嫩草色茱萸 | 同上,草系最适合                                         |
| きいろがも     | 黄色茱萸  | 同上、电系最适合                                         |
| とっめいゲミ    | 透明色茱萸 | 同上,冰系最适合                                         |
| だいだいケミ    | 橙色茱萸  | 同上,格斗最适合                                         |
| ももいろグミ    | 粉红色茱萸 | 同上,毒系最适合                                         |
| ちゃいろグミ    | 茶色茱萸  | 同上,地系最适合                                         |
| そらいろがも    | 天蓝色茱萸 | 同上,飞行系最适合                                        |
| きんいろグミ    | 金色茱萸  | <b>河上,超能力系<del>是</del>适合</b>                     |
| みどりがも     | 绿色茱萸  | <b>祠上,</b> 虫系最适合                                 |
| はいいろグミ    | 灰色茱萸  | 同上,岩石系最适合                                        |
| むらさきがミ    | 紫色茱萸  | 同上,鬼系最适合                                         |
| こんいろグミ    | 浑色茱萸  | 同上,龙系最适合                                         |
| くろいがミ     | 黑色茱萸  | 同上, 恶系最适合                                        |
| ぎんいろゲミ    | 银色茱萸  | 同上、钢系最适合                                         |

| 其他進具    |       |                     |
|---------|-------|---------------------|
| 日文名称    | 中文名称  | 效果                  |
| アイスハ ツ  | 冰之零件  | 打败冰神柱后入手, 八音盒组合零件之一 |
| スチルハーソ  | 钢之零件  | 打败钢神柱后入手,八音盒组合零件之一  |
| ロックハーノ  | 岩之零件  | 打败岩神柱后入手,八音盒组合零件之一  |
| オルゴール   | 八音盒   | 捕捉梦幻的必要道具           |
| カギ      | 钥匙    | 开启迷宫中某些宝物房间的门       |
| れんけつばこ  | 连结箱   | 把技能进行连结组合           |
| きりかえばこ  | 切换箱   | 切换救助队的队长            |
| マネネぞう   | 玛妮妮画像 | 直接使用相当于连结箱的效果       |
| マニューラそう | 玛纽拉画像 | 直接使用相当于连结箱的效果       |









按照惯例。在电影即将公映的前夕。 《哈利》波特与火焰杯》推出置它的游戏版 本。和以前一样自然是全平台制满。考虑 到目前国内玩家掌机拥有的情况,此次我 们推出了GBA版《哈利》波特与火焰杯》的 吡咯! 希望能让更多数的玩家体会到本作 的乐是。不过有NDS、PSP的玩家也不用失 型。就游戏的流程来说这几个版本几乎都 是一样的。所以这篇欢略在你们玩相应戴 本的游戏时也是有多考价值的。 说这么多。马上既随我一同和小魔法师们 **一起开始他们的第四次冒险吧。** 

**启利**《波特与两位好友一問去職者激动人 心的魁地奇世界杯比赛。谁知比赛后,果魔裤 记在天空中意外出现——临利的身数。那恶的 伏地魔向魔法界发出了恐怖的信号。他将重新 崛起,种种暗藏杀机的神秘事件将启利一步步 推向了伏地魔的魔爪。哈利的名字意外地被火 焰杯挑中,出现在百年不遇的巫师三强争霸赛 的名单中。哈利即将面对凶恶的匈牙利角局 龙、残暴的人重与处处充满危机的巨大迷宫。

而准备獲取仇人之面的伏地魔的仆人们。也在 肺中监视着睑利的---举一劝。为了让伏地魔能 重現江湖,他们必须将路利从校长邓市利多 设下的重重保护中掳走。



方向键

角色的移动 发明高去球 发射激法光束 阿美同伴过来

### 从加加建

游戏中您可以选择。Harry,Ron。 Hermione三人中的任意一人开始游戏。据过一

关还可以重新选择。 三人的具体属性是有差别 的。所以用起来感觉也会有点不一样。







性。ATTACK为政会力。\$PEED为难度,DEFENE为防御力。

### 原线的作用

人的,作用比较单纯。在解谜的过程中,它的 用处。一是用来推开挡路的小赛木。这种机关 **有反作用力。可作用于水上的漂浮物。带着角** 色前进。游戏中用到这个能力的地方也很少。 大约只有一两处。三是用它击中未开放的花 朵,使其开放成为踏脚板。

魔法光束。魔法光束是解谜的主力。它具

魔法球。游戏中魔法球主要是用来攻击敌,有如下的效果。举起物体。冰冻物体。修复物 体、燃烧物体。这几个效果不需要你进行手动 切换。对相应的物体使用就会产生相应的效 果。在游戏的过程中一般都是要求你综合运用 这些能力来解谜的。 基本组合多为:学起物体》 冰冻物体、举起物体+修复物体、举起物体+燃 烧物体。游戏中的迷题翻来覆去就那几样。简 "单得很。"大家玩一会就会熟悉了"

# 舌梅杂志&3DM。SM

# Quidditch World Cup Campsite



作为游戏的第一个关卡。本关你的任务就是逃跑。大量的怪物涌进了魁地毒世界环比赛的营地。与之硬拼只有死路等的意思,与之硬拼只有死路。不是可以使用咒语。Wingeroium Levioac。用它你可以移开一些挡路的小箱子或石头过小石头。如果箱子或石头过大。可以通过按L慢呼吸同伴一起使用这个咒语。移开大的





Defence Against the Dark Arts

本关是目标是要通过



Moody教授的考验。先向上走来到第一个房间,你需要消灭 里面的两个拿装牙棒的小怪物。它们藏在左边的柜子里。 此时你是攻击不到它们的,你 需要首先要你操纵的人物面向 柜子的反方向。这样它们才会 走出柜子向你慢慢靠近。等他 们走入你的咒语范围后,用咒



语Wingardium Leviose将它们举起来。扔到旁边的锅里就可以了。从右边的门出房间。向上走来到另一个房间。踩一下房间地板上的圆形石块。右边的门会打开。进去后会遇到一种会用音波攻击的怪物Erking。干掉它们后上方的栅栏会打开。进去后将灭黄色的



柜子移到掌撑的柜子前。然后 爬上去。又发现一个包形石 板。菜下后房间右下方的一道 板。菜开。穿过去后走了的一道 份。进入一个新房间,又是有 上,这个房间的机关和第二个 房间的机关一样。照样解之。 石边的门会打开。新房间里还 是撒柜子解机关。不过这个房 回里有不少会音波攻击的怪物 Erkling,要小心一点。继续前 进来到新房间。居然还是搬柜 子解机关。开心一干掉烦人的 怪物,解开机关后,此时你学 会了使用咒语Reparo。它可以 修复坏掉的东西,所以之前有 些房间被坏掉的盔甲挡住去路 的地方。现在可以去了。





到新房间。这个房间有很多那种事独牙棒的小怪物。尽量在 靠近锅的地方吸引它们。全部 解决掉后。房间左下角的地面 上有一个大的圆形石块。需要 三个同伴一起站上去才能解开 机关。用口量招呼同伴过来 吧。然后就是最后一个房间



了。干掉几个小怪后,任务完 成。

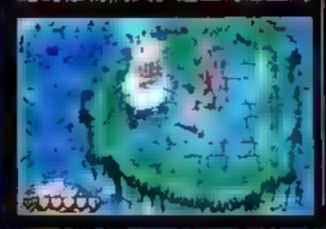
### Forbidden Forest



首先跳下平台。右边有一 个大石头,集合三人的力量将 它移开。石头下有个方形的石 块。踩下打开下方的门。之后 就是一直沿路行走了影没有什 么分支。机关多为要使用咒语 Wingardium Leviosa来解决 的,基本形式有两种。一是地 上有一个坑。旁边有一个相应 形状的东西,将它举起放在筑 望就可以了。二是直接将这些 东西扔到水里。当作踏板。请 大家自行试验。另外水中的花 朵是可以站上去的,就相当于 道路,那些没有盛开的花朵。 可以通过按A键放魔法球击中 它。让它盛开。之后来到一棵 燃烧着的大树前,将它旁边的 水草移过来点燃,烧去前方挡 路的植物。



继续前进来到新场景。先于掉下方的小怪。右边高台上 挡路的植物消失。爬上去再干掉上边的小怪物。下方左边挡路的植物消失。过去将那里两



个坏掉的柱子修复后。移到上 方地面上有方形坑的地方。这 样你就可以通过这个场景了。 之后又是数个举东西解机关的 之后又是数个举东西解机关的 场景,很简单不多说了。之后 来到一个有一条大蜥蜴平的身体会 变换红黄两色,当它变黄时你 可以用魔法球攻击它。打几次



后大蜥蜴会变成黑色,此时要使用咒语Wingardium Leviosa将它毕起来。扔到旁边的小水潭里就可以消灭它了。继续前进几个场景。会有一个需要你一路不断点火的场景,你需要不断点燃沿途的植物,只有这样才能最终点燃最下边挡住门的植物。



来到一个到处是火的地方,遇到一个小BOSS——火焰写电,它有两种攻击方式。一是打开背后的壳,放出火焰弹。此时用魔法球攻击它的背部就可以对它造成伤害。二是追射物理,被它碰到的话会伤血。有效的现象,被移动移动就没问题了。记住





打到一定可时候,不要三人一起通过按B键发出魔法光束来消灭它。之后将它的大壳举到前方的水中,就可以继续前进了。来到一个有三种颜色石板的地方。这需要三个人同时踩上去,听着很麻烦,其实按一下L键就可以了。



### Frist Task

本关的任务很簡单,你只 需一路躲遭飞龙的攻击。"《行 到底就可以了。这是一个横向 卷轴飞行类的关卡。用上。下 雙控制角色的移动。B雙是用 来躲避障碍物和飞龙攻击的。



飞龙有三种攻击。撕咬、 喷火和火焰弹攻击。它们都是 直线攻击且范围不大。及时变 线就可以了。由于飞行速度不 快。障碍物也非常容易躲避。

### 多用B键就可以了。

### Yole Ball

这就是一个类似于跳舞机的小游戏。按照画面下方的提示。在指令到达中间绿宝石处时按下即可。游戏会根据你的我现给出评价。并给与相应的奖励。



### Prefects'Bathroom

本关是要追踪在水中漂流的蛋,B键的魔法光束仍然是解除机关的主力。这关会出现一种吸血蚊子。用魔法光束可将它们举到雪擦汽的小管子上就能解开很多挡住去路的蒸汽机关了。同时魔法光束还可以冻结喷出的水柱让它成为你的踏脚板。一路









無要注意。推动所有场景内的 水车就可以打开关闭的机关 一。最后是一些布满通红薰汽 普道的场景。注意不要碰到那 些管子,解谜部分还是和前面 大同小异,不多说了。拿到蛋 后,任务完成。

### Care of Magic Creature



本关的任务是捕捉四散逃 窜的小怪物们。怪物分为四种。对于像小蛇一般的怪物和 大蜥蜴,可将它们用魔法光束 举起来。扔到旁边的箱子里就 可以了。有时好的箱子的数目 不够。需要你使用魔法光束修



### Second Task



需要找到被困在水底的同伴。 按B键可以加快游泳的速度。 按B键可以加快游泳的速度。 本关你主要的任务其实就是躲 进各种机关。故人的取 成功到达同伴处就可以 不关没有什么解谜要素。 安心寻找出路即可。通过本关 安心寻找出路即可。通过本关 的要点是慢。不要太心想。这 样可以有效地避免无调的伤



### **Moody's Challenges**



本关是一个纯战斗的关于。你将面对前面关于里见过的几乎所有敌人。每几个怪物一个房间。打完换房间。怪物的打法和游戏中大多没什么改变。不过有一种。就是第一个房间的把子,用柜子将它们更好的柜子,用柜子将它们更不会,每过几个房间就会有实不然,每过几个房间就会有血进行补充。小心一点就可以了。

### Third Task



这关的开始只有你操作的 一个人。而你所面对的是一个 巨大的迷宫。首先向右前进。 来到第一个分叉路口。向上 来到第一个分叉路口。向上 走。之后遵循向上向右的原则 很快就可以找到第一个场景的 出口了。

第二个场景的煎半部分银

简单。这里没有叉路。沿着走就可以了。再从花朵上跳过一条河后,又开始迷宫部分了。 这次出口在下方。所以按向下 向右的原则走就可以了。出口



就在不远处。

第三个场景开始出现改 人。这里的地形很简单,最下 面的一条路的尽头就是出口。 不过路上都有东西陷挡着,需 要你向上找到开关解除它。这 些开关银好找,不过周围都有 一些小怪物不用理会它们,踩 元机关就可以走人了。

第四个场景很简单,没有什么又**能。一路走下去就可以** 了,那点无论你从上边还是下 边走。都是可以找到出口的。

第五个场景这里有一个大 湖,需要你踩着花朵珠过去。 没什么叉路。一直向右就可以 了。上岸后,会有三个机关等



着你去踩。此时会有火球从天而降。所以动作一定要迅速。

第六个场景还是要解决掉几个机关的问题。在迷宫的上方向右搜索一会。大敦就可以找到它们的开关了。之后在找到最下边一条路一直向右走就可以了。

### Voldemort









# 关前准备介绍

每章结束后,会给玩家-个进入下章的 准备时间,其界面如下:



在上的Rating中可以查看上章收视率和总收视率,右上的Socal Moves中可以用Rating Point(收视率点数)购买到交谈中的新话题;下面一排中、Change Clothes为变换主角发型、发色、着装,Epsode Select可以选择章节进行游戏。存档在Save Game中,Plot Twists:中可以购买剧本(关系到某些隐藏章节的出现)、房子以及摩托车。当一切准备妥当后,就选择下一章进入游戏吧。

# 关于游戏

设置完资料后,一个BOSS打扮的人 Bigbucks 坐在办公桌后给玩家交代任务,他 让我去做一个偷拍节目。而他却躲于幕后,用 小型耳机下达命令 — 真是个狡猾的家伙。接 着,任务开始。

注:过关方法可按START键来查看。交 淡时有几个选项,文中将"Frlend Conversation"简称"交友","ntimidate Conversation"简称"胁迫"。而交谈成功与 否取决于你选择的话题、怕失败就多存料吧。



# 《模拟人生2》全任务流程详解

# Episode. It All Began

此任务中, Bigbucks要求我上楼并在这个镇上四处走走。上楼的楼梯在房间左下角, 出了地下室后,接着走出房间,我遇到了一个创做 Dusty Hogg 的邻居,按照 Bigbucks 的指示,我决定和他成为朋友。OK,友情交谈开始!通过交谈后,我和 Dusty Hogg 都觉得相见银晚,友好等级 +1。

Dusty Hogg走后, Bigbucks为了能够让我伪装成新搬入的市民,给了我一点钱去购置家具。在位于我家北边街道的典当行里,我花钱买了床等家具。(买了床后可在家休息,恢复能量槽)付了钱后,我的肚子突然疼了起来。不好,快回家!

急急忙忙赶回家却发现厕所被一个外星人占据了。可恨的是,他居然不肯离开。和外星人对话并选择"胁迫"就能对他进行威胁。将外星人吓跑后,正要解决问题的时候我却发现厕所被那个外星人给弄坏了。对马桶使用"Repair"修理马桶。之后再次选择"Use",坐



上一定时间后就能释放紧张感,完成任务了。 上完厕所后,到地下室去见Bigbucks。交 谈后需要进行一个小游戏——King Chug Chug。

游戏说明:不要让King Chug Chug 追到。 按A可跑开、太快的话按!可避免可乐溢出、 按'可进行跳跃。游戏完毕后, B gbucks提到 Dusty Hogg 则我去沙龙。

来到位于典当行北边的沙龙里,我见到了 Dusty Hogg、原来他召集了朋友想为我举办 一个欢迎派对。感动呀

# Episode Buried By the Mah

突然响起了急促的敲门声,一个名为 "Jimmy"的男子站在门口不愿离去。而且他还 吃硬不吃软,看来得威胁下他了。

和他交谈选择胁迫,成功后,得知他把要送去给Frankie的公事包给弄丢了,然后希望我可以帮他找回。接着他希望我到他之前停留过的典当行和沙龙调查下。

本任务需要找到公事包才能完成,所以我决定先去典当行和沙龙看看。分别在典当行楼上和沙龙里发现了两堆沙子,而且有疑似车头灯的玻璃碎片。真可疑。



接着来到位于家下方的Frankle家,通过 拐来拐去的走廊,在霞里面见到了Frankle。他 得知公事包事件后,要求我先帮助他那忧郁中 的女儿——Ara 振作起来,才能给我公事包的 线索。切,也不知道到底是谁的东西

在典当行上面的赌场外,我找到了 Ara。 和她进行"交友"后得知她居然是因为不能进 赌场玩玩而感到郁闷。Ara让我去分散守在上 面的 Gluseppi 的注意力,好让她能乘虚而人。

Giuseppl 守在上面,始终没有一点分心,看来我得去找点东西来分散他的注意力。我到典当行买了一副板球(Paddleball),然后再次和 Giuseppl 交谈,选择 "Give Item" 将板球送给了他,Giuseppl 对此十分感兴趣,高兴地玩了起来。Ara 也答应一会回家后,在爸爸面前替我说说话。

进赌场,在赌桌边见到了手气正好的Ara,她一高兴,立马答应回家找她父亲谈谈。再次来到Frankle家,他终于愿意告诉我Jimmy是

在帮他藏东西,那公事包里也只有些强片罢了。

当我正要返家对Jmmy进行询问时,Bgbucks打来电话,告诉主角目前收视率在保持上升,还说马上要插播商业广告——Car Commercial。商业广告播放完毕后,偷拍节目继续。我找到Jimmy,和他交谈后得到一个铲子,而公事包就在某处的沙子中藏着。

根据之前得到的资料 之前发现的沙堆中有疑似车头灯的玻璃碎片,看来藏公事包的那个沙堆边有废旧汽车。接着,顺着这一线索,我在我家下面的一处沙子了挖到了公事包(按R键切换到铲子后,按A键挖地)。返回我家门口,将公事包交给Jmmy后,得到超级水枪。Epsode 2 完成。

到发现公事包的地方的上面破船处购买一本 Mechanical (机械) 技能书,阅读后使得

Mechanical 技能等级上升。之后到沙龙和 Ousty 对话,再修复沙龙内右边小房间的门。

到典当行左边的公园里找到Sancho,和他交谈时选择"Ask for Errand"接到Errand任务——将Dam Dran Plug 送给核能研究室里的Kayleigh。之后来到位于地图最下方的核能研究室和Kayleigh及谈,并选择"Give tem"将Dam Drain Plug 交给Kayleigh。



# Episode & What Digs Beneath

就在我和Jmmy交谈时,地直突然震动了一下.接着窜出了两只老鼠, Jimmy让我去奇出这些老鼠的来源。

根据那些到处乱窜的老鼠的来路顺藤摸瓜,在位于赌场上重版块的盐矿里见到了硕大的鼹鼠领主。他是一个极窜野心的家伙,渴望着自由与奢华的生活。而为了实现这个野心,他要求我帮他找以下几种物品,并花的仙人掌的一根刺、大量可分裂钚、一双像胶靴和一根铁块。鼹鼠领主还威胁说,如果我不验办,以后将会有更大的麻烦。



light! We blocked off the entrance to

this cave for a reason, you hairless.

要取得开花的他人掌的刺就必需准备工具来防止被他人掌扎伤。于是我先到典当行购买了一副手套(Heavy Work Gioves),接着我到卖技能书的破船边戴上手套收集他人掌刺。据情报、赌场里的Luthor 每关于钚的情

报。于是我到赌场里找到Luthor,他听说我需要怀后狮子大开口 要价300。再次与之交谈,选择"G ve 300 S moleons"支付300块后,Luthor说他马上去图书馆查查资料,一有钚的情报就给我发一封彩色的信件。于是,我赶快跑回家查看信箱。果然,信箱里多了份Note(笔记)。来到赌场看边的市政局后面,在台子上面入手环。

赌场果然是个交换情报的好地方 我在这里从Pepper那里得知他的橡胶靴在池塘边遗失了,但是他却忘记池塘在哪里了。接着向上走到盐矿石上方的空地,用铲子挖开空地中间的沙子后入手橡胶靴。

进入空地下面的技术工厂(Optimum's Tech Factory),和里面的机器人Optimum对话后,它让我分装铁块。分装完毕后,Optimum依然觉得我不够健壮,它建议我找个健壮的男人来帮忙。健壮的男人?我见过最健壮的人就是Jimmy了,于是我决定请他帮忙。于是,我到Frankie 家和Jimmy进行"Friend Conversation"后,他同意帮助我。带着Jimmy返回技术工厂,在他的帮助下,我成功得到了铁块。

收集完所有物品后,我正准备返回盐 矿。这时、Bigbucks 再次要求插播商业广 告。广告后,我进盐矿见到了鼹鼠领主和 Penelop,他们都希望我把东西交给自己。 就这样,我陷入了两难的处境(选择给谁其 实都无所谓,只是最后小游戏里的打击对象 不同罢了)。好不容易做出选择后,进入一 个打地鼠的小游戏。

凋查 Frankle 家的书柜后,得到 Microfiche,将其交给 Jimmy 即可。

到市政局右边的版面接受 Jebediah 的委托,再将东西交给核能研究室外的 Mamma。

# Episode. Aliens Arrived



Q P

Oray Tank what giver? where did now det these are lite shot of the Nuclear plant? These are classified.

※本章需要在每章后的Plot Twists中胸契 Weirdness 才会出现。

"外星人民本?好主题。可是请一个真正外星人太贵,我不如花钱请个人来穿上外星人服饰扮成外星人。你怎么还在这里?开镜了!"B gbucks 冲着我咆哮着。

节自开始,Dusty和 Tank 在主角面前吵了起来,随后主角接到将 Artificial Bouquet (花束) 送到核能研究率给 Kayleigh 的任务。

刚走进核能研究室,就听到Dusty在代表 Tank 约请 Kayleigh,可是被她回绝了。我走 上去将花束送给了 Kayleigh,可是 Tank 弄巧 成拙地送了一束用放射形纸张做成的花。

看到Kayleigh生气的样子,我决定去找Tank问个清楚。来到医院旁边的Tank家,面对大家的指责,Tank也很疑惑。这时,门开了,又一个Tank走了进来。他一看到房间里站着的Tank,撒腿就跑。大家追上去才发现那个是外星人伪装的。看来大家得找出识破外星人伪装的方法了。我正要去水坝调查,B gbucks 再次要求插播商业广告。

广告后,我抵达水坝边。通过偷窥发现水 貌似是干扰外星人伪装系统的关键物。嘿嘿, 我可是有水枪的哦!

回到街上,用水枪攻击外星人后,他道出了外星人的阴谋——炸弹袭击舞厅!于是,我 匆忙赶到盐矿上面的舞厅,殊不知这是个阴谋。我陷入圈套,被困在了盐矿里。和鼹鼠领 主交談后,得到隐藏通道的情报,它还叫我找 Bigfoot 和 Optimum 帮忙保护城镇。

挖开盐矿的左下角沙堆后,我通过秘密通道脱离了困境。接着,在沙龙下面通向核能研究室的路口遇到Bigfoot, 受他委托去歼灭研究所里的外星人。

任务完成,向Bigfoot 交差后。在技术工厂外和Optimum交谈,再次接到灭杀任务。消灭完技术工厂的外星人,再到技术工厂里和Optimum 对话,新任务——返回搬鼠领主处出现。



从秘密通道返回盐矿,现在只剩下水坝还需要守卫了,而鼹鼠领主答应如果我把水坝上的外星人全灭,它就愿意守卫水坝。则灭完水坝上的外星人后与鼹鼠领主交谈。至此,守卫工作安排妥当,我准备扑向外星人的巢穴了。

干掉UFO右边的外星人能获得一个橘子,将它装进口袋就能变身为外星人。对右上的机器选择 "Reroute the wires in the ship's computer" 后,UFO自爆开始,外星人撤退。本章结束。

脱离盐矿后,返回舞厅全灭外星人以报仇。

于地图最左边的 Gothic Gardens 找 Ava 接到任务,之后将 Bottle of Green Goo 交 给市政局里的 Penelop。

# Episode Blackout



我正在听老船长和人交谈,突然核能研究 室发生了爆炸,瞬间人就跑得只剩我一人了。 冲进核能研究室,发现这次的事故很可能是人 为造成的,而且我找到了一个Chaz Dastard Insignia。

在地上收集到 10 个核燃料棒、然后到医 院里选择 "Give 10 Nuclear Fuel Rods" 将 它们交给 Mamma。

在典当行询问 Ava,得知 Kent 也许知道 Chez Dasterd Insignia 的来历。返回医院见 Mamma,她让我去仓库,找 Kent。刚到仓库下面就看到 Kent 正在给仓库上新锁。

按照中间一下面一上面的顺序.依见撬开

仓库的领后进入仓库。仓库里居然堆满了放射性物质,接着我晕了过去。

为了抵抗辐射,我决定到市政局借防辐 装备,可是 Penelope 认为还需要护肤霜和 钍。在花园里,花了 1000 块从 Misty 那里人 手护肤霜。

赶到盐矿和鼹鼠领主交谈,它通过嗅觉探得盐矿里确实存在社,并建议我用水枪冲掉墙壁上的盐以寻找钍。之后,用水枪射击秘密通道旁的水晶柱后可人手钍。

之后返回市政局和 Penelope 对话后得到防辐装备。再次回到仓库把所有的核燃料棒全部回收。

返回核能研究室交出45个核燃料棒后,电力终于恢复。而带领外星人去仓库取核燃料棒的Kent也被抓住。本章结束。

得到防辐装备后,可以在仓库里找到一个绿瓶,再将其交给农场里的 Jebed ah。

将Frankie 的黑白台灯送给舞厅里的 Luthor。

## Episode A Brand New Swant

Kayleigh发明了一种可怕的看水、只要穿上喷有此香水的衣服、所有闻到香味的人都会不可自拔地爱上她。现在全镇的男人基本都成了这个香水的牺牲品了——Jackson 也是其中之一,他委托我使用典当行钟楼上的望远镜 监视那些优秀的单身汉。

到典当行2楼使用望远镜窥视各个区域。 发现有4个人都想要追求Kay eigh,得赶快去 市政局汇报给 Jackson。

Jackson听后大为紧张,我们决定先毁掉 Sancho准备的礼物。

在 Zoo nter or 外见到走来走去的 Sancho, 和他交谈得知其礼物是细毛印虫,而 且他还委托。eb给他送一些关于细毛甲虫安全 方面的东西来。到市政局右边的农场能找到 。eb, 他告诉我细毛甲虫不能粘水。

回到 Zoo Interior, 在 Sancho 后面的院子 里找到了细毛甲虫, 对其惯水后, 破坏掉 Sancho 的计划。接着回去向 Jackson 汇报。 Jackson 得



知结果怎大喜,同时确定了第2个目标 Avda。 到赌场和Pete 船长进行 "Friend Conversation" 后,船长拒绝了Avda 预定房间的要求。再次汇报后,确定下个目标 Tristan!

先去农场上面的马溉,和Giuseppi交谈。 然后去和Jeb对话,进入小游戏,完成后得到一袋化肥。之后再次到马厩进行凋查,将化肥 寿得遍地都是,这样 Tristan 的骑马计划也只 得作罢。得手后返回市政局进行汇报,只剩下 最终目标 — Emperor Xizzle 了

风.通过核能研究室入口就遇到了外星人, Emperor Xizzle 觉得Kayleigh 是根据自己的 绿皮肤而觉得自己体弱,于是他请我将他打扮 得更像个人类。

到仓库。从Kent 那里得到一瓶过期化装 液。将其给 Emperor Xizzle 使用后,它的皮 肤的确不再是绿色了,但是更糟糕的是,它变 成了透明人。OK, 所有情敌都已经消灭, 返回 汇报吧」

刚走出市政局就遇到了Kayleigh。原来香水 的作用让她也很困扰,她希望我能帮她想想办法。

前往核能研究室找到闯祸的香水。和技术 工厂里的Optimum对话,他将把香水送到太空 中。本章结束。



赌场内右边房间中的 Misty 也想拥有神 奇的香水, 她要我想其他女孩询问, 于是向花 园里 Ava、赌场外的 Penelope、Frankie 房 屋外的 Ara 打听后汇报 Misty。

将鼹鼠领主委托的东西交给赌场外转悠 89 Penelopa

## 

就在Dusty和Ara吵架之际。Tank带来了一 瓶不知道哪里来的可乐。我和Tank喝了之后身体 都缩小了。当务之急是粤先找到夏原的方法。

--路左行后被两只瓢虫挡住了去路。到左 下方,将水枪里装满可乐,消灭掉飘虫后继续 前进。走了不远,灯突然熄了。面脸飘虫的围 攻,Tank 吓得拔腿就跑。

从右上的绳索下到下一层后,一路杀敌前 进,最后成功救出 Tank。可是这个胆小鬼已 经被吓得无法走动了。进行胁迫, 在我的威胁 下,Tank 跟着我沿路返回。调查装可乐的破 碗,我和Tank喝下了漏出的可乐。身体终于



图 。

救出 Tank 后,继续前进并滔灭知虫王。

# 

Plot 才会出现。

在我和Penelope 交谈之际。Luthor 匆忙 他的04年奥运会金牌被人 跑来请我们帮忙 -



◆需要在Plot Twists中购买Mystery 偷走了□ Penelope事不关己地走了。我决定 帮助Luthor找回金牌。

> 风走出舞厅就看到B afoot在哭 他的泰 迪熊被一个穿着"厕纸"的人抢走了。接着前进、 在赌场下面 Jackson 又请我帮他找 Penerope。

> 到家下面版面右下的金字塔外, 胁迫门口 的木乃伊。之后进入金字塔, 调查里面的水坑 后找到了金牌。之后,我们被吸血虫追赶而逃 了出来。刚跑到典当行外面就遇到了Luthor, 我把金牌还给了他。

> 到动物园花2000块从Sancho手里实到强 力除虫剂。返回金字塔,用水枪驱散门口的飞 蚊进入其中, 木乃伊说了句很奇怪的话:"她

梁了"。之后,我刚走出金字塔就遇到了 Pene ope,随她一起到镇上和大家集合后,木 乃伊承认他就是穿着"厕纸"抢走泰迪熊的 人。在他的指引下,我在卖技能书的破船下面 的挖堆里找到了泰迪熊。

用水枪扑灭仓库里的火。

到核能研究室接受Kayegh的委托,将 沙发送给Frankie。

## Episode Triassic Trouble



在沙龙里,Jimmy 通知我到,Frankie 家。 到 Frank e 家后,Frank e 想叫我到 Jeb 的农场里偷偷挖掘恐龙骨蟹。我到农场挖出五块化石,正要离开的时候却被Jeb抓住。迫于无奈,我只得把恐龙骨骼放回那些箱子里。

返回Frankie家汇报情况后,他说他会想办法,稍候再和我联系。第二天,Jimmy通知我去市政局见Jackson。到市政局见到Jackson,他怎然因为电脑操作失误而丢失了恐龙骨骼。他希望我能帮助他找回。

到花园和Ava交谈, 答应帮她去金字塔找 古董。之后到金字塔找到古董并胁迫木乃伊让 路后,得到古董。最后返回花园, 以之交换到 头骨。

到赌场内看边房间发现肋骨做成的椅子,其主人——Misty要求我用昂贵的椅子进行交换。于是我到典当行实了把黄金椅子和她交换到肋骨。接着到核能实验室,花了500块从Kay eigh 手中购得脊椎骨。

到Dusty家,发现Mamma 正打算用恐龙

尾骨做汤。于是我赶到沙龙和Dusty友好交谈后,他回家说自己对恐龙过敏,于是,我又得到了尾骨。再与动物园外的Bigfoot交谈两次后得到龈骨。

取得 5 块恐龙骨骼后,返回市政局将其交给Jackson,他叫我再去找个地方来陈列这些化石。一出市政局就接到Frankie 的电话,他让我去破坏这次展览。打乱化石的陈列顺序。

到沙龙将骨骼按照Leg、Tai、Spine、Rib、Skul 交给Dusty可完成上面的任务,否则完成下面的任务。无论完成哪个任务,本话都可以通过。

在动物园外如图处挖掘可得到 Megalodon Jawbone, 再将其交给动物远望 的 Sancho。



将赌场里PETE 的东西交给动物风里的Sancho。

# Episode au The Doomed Earth

一开始就被 Jed 勒索了500块,之后一块小陨石落了下来。(勒索的报应。)接着,Pene ope 闻讯赶来,她让我去找架望远镜。先到医院旁的 Tank 家寻找末果,接着从赌场外的 Misty 那里得知 Tank 绝对有望远镜,但是得从 Ara 下手。

到金字塔外和 Tristan 友好交谈。下午 6 点到晚上 11 点间到 Frankle 家外,能看到



Tristan 和 Ara 一起回家。跟着他们进去后, Frankie 也拿着武器冲了进来。

与Frankle友好交谈后,他冷静了下来。出门后,遇到 Ara 在证底 Tank 他接受了Frankle 的委托用望远镜监视 Ara。趁机溜进 Tank 家,一进门就发现了望远镜。接着返回农场,将望远镜交给Penelope。观察结果令人震惊 小行星快撞上这个镇了!得找大家帮忙才行!

到技术工厂和Optimum交谈,他表示将有偿帮助。给Optimum5000块后,他见我半夜去取没备。PM12点后去技术工厂取得新设备。通过新的传送装置,我背负起了炸毁小行星的重任。(本章结束。)



在通过新的传送装置时,最后 次选择选 "Cross the BLUE andRED wres"。

接受舞厅里的 Avda 委托,将假牙送给 Dusty。

# Episode. It All Came to an End

李完成1 10章后出现。

利益無心的Bgbucks为了进 步提升政 视率,居然决定启用大反派 Emperor X72 e。到UFO里威追Emperor X172 le 交出 超能水枪。然后到技术工厂,用超能水枪攻击 Optimum。到家里的地下室见Bgbucks,他对杀死 Optimum 所取得的效果不满,于是他让我到网上去出售 Optimum 的残骸。



分别于仓库外、金字塔外、技术工厂外、 水坝、公园外五处找齐Opt mum的五部分残 骸。接着到赌场和 Tristan 友好交谈后,他 将Optimum进行了重组,而等着我的却是牢 狱之灾。

在监狱里, Bigbucks 来探望我, 他问我是否还打算继续做恶人。

### 分支1(选择第一项):

分别与赌场外的Pete、自己家外的Mamma、Frankie家中的Ara进行友好交谈。 然后到技术工厂,用4000块打发走 Opt mum。回到镇上,我和B gbucks 在众人的指责中依然不思悔改。终于,一道绿光闪过,我就这样变成了外星人。B A D ENDING 达成(哭)。

### 分支2(选择第二项):

Bgbucks勃然大怒, 拂袖而去。和看守我的Jmmy 友好交谈后, 他把我放了出去。我决定破坏掉这个小镇上所有的摄像机。破坏掉任意五个摄像机厂, 返回自家地下室和Bgbucks 交谈。接着, 在外星人的扇力帮助下, Bgbucks 被驱逐出了小镇。GOODEND NG 达成。

将盐矿王座前捞到的药水拿到市政局交给Pene ope。

到豬场和Tristan 友好交谈前,将UFO 里的外星人委托的镭射枪拿到动物园外给 Emperor Xizze。





在SFC+铺量过有方的"《火金礼》系列"以绚丽的画面、流畅的操作系感、较高的难度和丰富的隐藏要来吸引了无数ACI玩家 BARE特前两作相继移植到GBA之后、最后一作也终于在今冬降临GBA、为该系列的移植划上了完美的向号 本作并指单移植自SIC版,不仅冲加了更多的隐藏要求和迷你存战。还增加了一大美的舞台、甚至看乐也重新制作、非常有诚意、而RARE的技术力保证了本作的优秀品质 赶快拿起GBA 让我们一起进入《大车刚》那精举约至的动物世界吧

星本操作。

說即一個一次多數家人都可以就起緊死一当然也有像查針。利用等等緊不死的例外

無適性主義性多種。即繼續时也可以無違。

游泳。在水里附接点量。

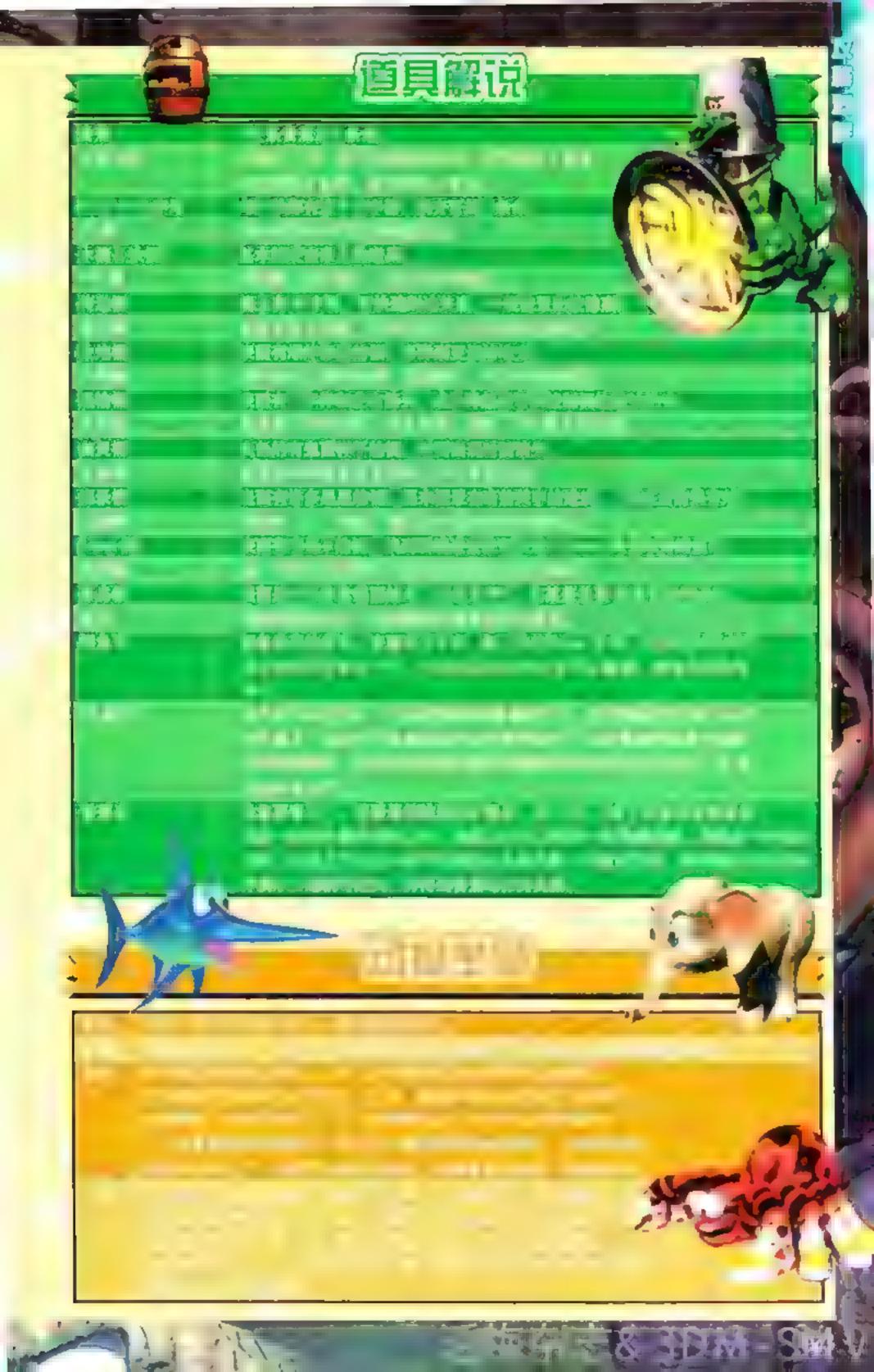
通道

CYNA

扔桶 按住日维拿新 对准具标后再检开日韓單司 但下松于 工能时可以安全被下

多次 必須要有預息程程 使見憶可樂起標件 再接一次 境域 医再以把關係數與空中配合方向搜索 整務時点 但真立門来政治者 但其少教育。 无数

> 一人為力計 用達克西姆丁基往首都 建資塔曼學與來則 陳到上書



# 游戏前业须知道的川技巧

# 目标是最高完成度105。 全職藏要素完美收集之旅

原一区域。漢葉灣門本大关主要给大家练手,進度较低,第1年 关雪地的地面打清效果做得不好,走在上面有如平地。因此难度比起 SFC 版也更低了。

第1-1 关 铜鱼市: 在字母O之前的路上可以看到一处破裂地板的下方有Banus 桶, 举起丁基砸破地板即可进入。

鳄鱼币;拿到字母N以后,跳进下方的水中,一直往前游再跳过栏杆,即可进入8onus桶,

DK金币: 字母O处可看到一只拿着DK金币的鳄鱼 把铁桶扔到它身后利用墙壁反弹杀掉它就能拿到。

第 1-2 美 鳄鱼币;字母O之后看到本关的第1条 绳索时,继续往左走。举起丁基往上扔,拉开卷闸 门,然后用迪克西往左飞过去,就能进入Bonus桶。 鳄鱼币:记录桶之后爬到本关第2条绳索的最上方 时,走右边的路,避开绿蜂,拉开卷闸门可进入 Bonus桶。

**鳄鱼币**,字母G后面有个深渊要往下跳时,用迪克西往左飞,先把卷闸门拉开,把铁桶往右扔,然后迅速跳到高台上引诱鳄鱼把盾牌往上举即可,

第 1-3 关 鳄鱼币: 变成箭鱼后一直向右游, 字 母 0 之后即可看到 Bonus 桶。

鳄鱼币,记录桶之后看到一上一下两只纸甲虫时, 踩着它们跳到高台上,用迪克西一直往右飞过去即 可进入 Bonus 桶。

DK 金币: 本关一开始就能看到持 DK 金币的鳄鱼 了。利用墙壁反弹攻击即可。

第 1-4 关 鳄鱼币: 字母 0 之前的路上就能找到 Bonus 桶。

鳄鱼币:字母N之后看到有2条在屋顶上的红鳕鱼时,跳到屋顶上可找到 Bonus 桶。

DK 金币: 过了记录桶一直向前走就能看到持DK 金币的鳄鱼。

到一只绿绿,用铁桶搞定它后,在它的位置跳下可进入 Bonus 桶。

鳄鱼币:拿到字母N之后一直向左走、进入隐藏的 大炮桶弹到左上方、用铁桶干掉两只绿蜂, 跳下缺 口可进入 Bonus 桶。

DK金币 从本关第一个Bonus关出来后一直往右走。 就会看到持有 DK 金币的鳄鱼。把铁桶从它上方的 缺口扔过去就可轻松满定它。



100

大家 教教教育的快捷方案 的过度 美国 主读美国开始的第三个房子上去石具 就能进入制 业的大炮器 可取得 一种 原因房底上还有 一种命气地 利尼亚 AN 推管体再接到以下推 电自的技巧是复连行 提快就有头量的無存和生命

本大关难度稍有增加,第2-2 关被一堆整蜂追赶,需要不断向,前疾跑,建议先过关一遍再慢慢收集里面的金币。第2-2 关键运动修订在农宅上的所有老鼠而打开卷闸门的。第2-6 关变成大量后,需要票练掌握把精扔到冰面铺路,吸水攻击敌人等技巧。

第2-1 美 鳄鱼币:变成鹦鹉后,字母O的正下 方可以找到 Bonus 桶。

鳄鱼币:字母G的右下方一直往前走即可掉入Bonus 桶(过了最后一个DK桶后,注意观察有只啄木鸟 截在树丛中,跳起它就钉在树上,然后踩着它就能 取到字母G)。

DK 金币:字母N之前的路上可以看到持有 DK 金币的销鱼,用它旁边的 TNT 桶炸开右上方的树洞,拾起铁桶后往左下跳(注意红蜂),绕一圈返回刚才的树洞前往左扔即可杀掉鳄鱼。

第2世史 鳄鱼币: 拿到字母 K 后往前走,用丁基的打水漂弹到右上方的高台,即可进入Bonus 桶。鳄鱼币: 字母 N 的左下方有个先敌桶,利用无敌状态踩着 3 个绿蜂跳上高台往右走可进入 Bonus 桶。DK 金币: 在字母 G 上方的高台上,有只拿着 D K 币的鳄鱼,避开蜂群后,用丁基往左打水漂跳上去,杀掉鳄鱼即可入手。

第2-3 美 何鱼市,拿到字母○后一直往左走到 尽头,用铁桶砸死在滚轮上的老鼠,跳到左上方的 高台就能进入 Bonus 桶。

**鳟魚币**: 过了记录桶后往右上方走即可见到 Bonus

桶。

DK 金币:字母N右上方的商台有个持有OK 金币的 鳄鱼,先干掉老鼠和2只绿蜂,再跳到滚轮上利用 二人协力到达高台上。

第2-4 美 **鳄鱼市**:来到字母 0 之后一处有 TNT 桶的地方,用它炸开左边的树洞(左边有条香蕉作指引),进去后就可找到 Bonus 桶。

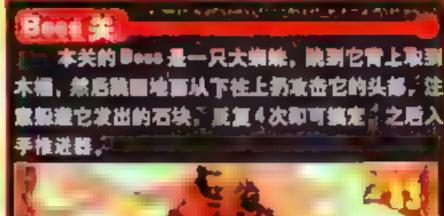
鳄鱼币: 在终点前可看到一个 TNT 桶, 炸开左边的树洞, 往上走到最上方, 然后用迪克西向右边树洞飞过去, 尽头处可进入 Bonus 桶。

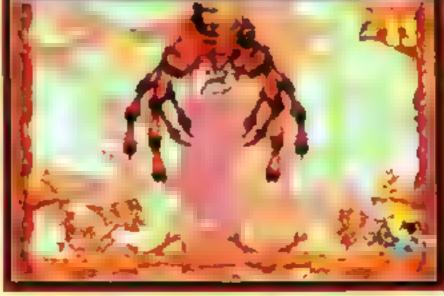
DK 金币:字母N上方有个特DK 金币的鳄鱼,把同伴往左上扔,用TNT 桶炸开树洞就能进入杀掉鳄鱼。

第2-5 关 對鱼币: 字母O之后, 吸取充定的水, 一直往前行, 跳入通行桶弹到胖鸟和红蜂的右边, 用水攻击胖鸟, 就会掉下一个TNT桶炸死红蜂, 这样就能进入 Bonus 桶子。

**鳄鱼币:**字母N之后,来到水里单独一条香蕉的地方,下面就是Bonus 桶。继续往右走,不要杀掉飞出来的2个甲虫,等它们不动之后再跳上去。利用重力潜入水中即可进入Bonus 桶。[图 022]

DK 全市: 记录桶之前的路上能找到持DK 金币的鳄鱼。





本大关以還市山峦和麗斑海底为舞台。第3-2关。第3-4关部 有瀑布前和瀑布后两条路,注意看清楚落脚点。别从深渊掉下去了。第3-4关用大象吸取 瀑布的水(下十月樓)。乘坐工字运输桶弹起过程中可以攻击空中的绿蜂,这是必须要知 道的技巧。第3-5关后边跟着的怪鱼很麻烦。一开始是蓝色。当慢慢变成粉红色时。就要 尽快让它吃小鱼恢复(吃有刺的贝壳会加速变红)。否则它一变红就会攻击猩猩。

第1-1关 鳄鱼币:字母K之后一处孤型排列的香蕉和小鲨鱼不断快速出现的地方可找到Bonus桶。 鳄鱼币:字母N左上方一队小鲨鱼向右游的地方,沿着小路一直往左游即可进入Bonus桶。

DK 金币: 终点处的右边能找到持有DK 金币的鳄鱼。

第3-2 美 與鱼币:字母 O 左边有一只绿蜂和 3 只甲虫的位置。乘火箭桶上去踩着甲虫一路跳进 Bonus 桶(从上面飞过去是不行的)。

鳄鱼币:来到禁止动物进入的标志时(护送那只彩鸟到达此处可得3条命),一直走到右边尽头即可进入 Banus 桶。

DK 金币: 终点处左边可找到持有 DK 金币的鳄鱼, 先拿起铁桶站在大炮桶下往前扔 然后马上跳进桶 里即可。



第 2-3 美 鳄鱼市,字母K右边 2 只绿蜂不停转圈的地方可找到 Banus 桶。

鳄鱼市:来到记录桶右边一上一下两条绳索处,下面的绳索有2只炸药桶怪,它们中间的下方有个大炮桶可以发射到右边的80mus桶里。

DK 金币: 终点处左边能找到持有 DK 金币的鳄鱼, 铁桶藏在旗杆右边的小房子下面。

第3-4 美 鳄鱼市,过了第2个T字运输桶到达 瀑布左上方的高台后,用迪克西往右一直飞即可进 入 Bonus 桶。

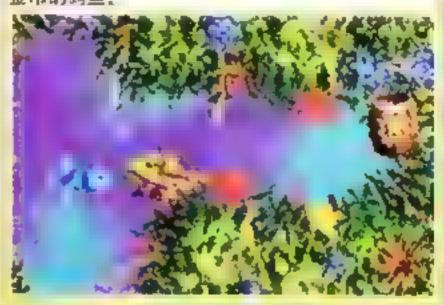
鳄鱼市:变成大象后、字母N左边第1个瀑布后面有2只绿蜂守住Bonus桶。干掉绿蜂后利用T字运输桶弹进去。

DK 金币: 持DK 金币的鳄鱼就在禁止动物进入的标记的前面, 此时大象会变成铁桶, 站在瀑布上的高台往左扔, 利用墙壁的反弹即可杀掉鳄鱼, 只有一次机会, 好好把握吧。

第3-5 关 **约**鱼市: 拿了字母 K 后, 到达一处由 香蕉组成箭头的地方, 右边就是 Bonus 桶。

**鳄鱼币**: 到达禁止动物进入的标记前, 让怪鱼吃掉最后一个针刺贝壳, 沿着小路往上游即可进入80-nus 桶。

DK 金币: 终点处旗杆左,上方的高台上能找到持DK 金币的鳄鱼。



### Boss 💥

本关的 Book 是一只是在漂布后喷水的怪物。 一开始喷的水比被破散。只要站在最高平台跳起就 可以解开。先用大象银匠水。特 Book 喷完水器出 眼睛时。马上喷水复击。每个眼睛攻击 2 次:共 4

次。这是第1 据合。第2回 合以后。Bees 的水就喷得 模密集了。 能 能就是集开。 可以看准时



机尽快能测另一边高台上。第4回合 Bees 艰苦齐下,喷成 160 底的水锅线,递递方法就是老清楚转动方向跟着它在两边平台上下就来就去转回,第5回合同样是艰苦。一边喷得慢一边喷得快,形成螺旋型,且转动速度被快。看实际情况能起或能到另一边高台转递。由于一旦被喷下深渊就要重新打造。由于一旦被喷下深渊就要重新打造。此还是很有难度的。打败 Bess 后入于一块冲浪板。

启访克力和政策条件。只看着叫

型区域 **增强** 本大关键点在第4一3 关。下方有一把伐木的大锯不断往上 据,逃亡过程中不能有丝毫松懈和停留,注意看清楚出口的方向和位置就尽快跑过去。由 于树洞错综复杂。树枝繁多。一不留神就会被卡到死位望。不要因贵图拿东西而误了性命。 第4-5关最后部分从赌院恢复成程程后建议注意保护迪克西, 在接近出口的地方利用其飞 行能力飞过蝉群才比较容易过关。

第 4-1 美 鳄鱼币:过了记录桶之后向右走到 尽头,用迪克西往左下飞即可找到Bonus 桶。

**鲗鱼币,字母N右上方有条单独的香蕉、把同伴往** 上扔,就可找到 Bonus 桶。

DK 金币:字母N左上方搭升降浮台上去就能找到 持DK 金币的鳄鱼。

第4-2 美 鳄鱼市: 字母O之前一处很多绿蜂的 地方、最后一只绿蜡头上有一条香蕉,这就是隐藏 的Bonus桶。

們鱼市:字母N之后的下方通风口处很容易找到 Bonus 楠。

DK 金币: 终点处拾起铁桶, 往左跳过大炮桶就能 发现持DK 金币的鲥鱼。

第4-3 美 鳄鱼市:拿到字母〇后,拾起木桶干 掉左边挡住树洞的绿蜂、里面就是 Bonus 桶。

鲷鱼市: 拿到字母N后, 拾起木桶干掉右边挡住树 洞的绿蜂,里面就是 Bonus 桶。

DK 金市: 字母G下 方有条单 独的香蕉 E 50 12 1 大炮桶. 弹上去之



敌桶,可找到特 区金币的鳄鱼。

第4-4 美 侧鱼市: 字母O右边有个TNT桶, 变 成蜘蛛后织网从桶的上方进入就能找到 Borus 桶。 鳄鱼市:字母N之后,到达一处有3个连续向上发 射的大炮桶,上到高处后用迪克西向左飞就可进

A Bonus I 桶。

DK 金市: 记录桶左 下方可找 到持DK金 币的鳄 鱼、左边



有个不断发射木桶的鳄鱼,其头上有个标记为S的 开关桶,用蜘蛛织网上去可以切换成铁桶。

第4-5 美 鳄鱼市:字母0下方会看到3只上下 排列的绿蜂。它们的上面就是Bonus桶、要变成鹦 鹤才能进。

鳄鱼币:字母N左上方有个木桶, 抓起木桶干掉下 面藏在通风口里飞得很快的绿蜂,就能找到 Bonus 桶。

DK 金币: 从本关第2个Bonus 关出来, 顺着香蕉箭 头的指引往左到达第2个禁止动物进入的标记前, 特DK 全币的鳄鱼就在旁边, 此时鹦鹉会变成铁桶。



本美 Bees 是一个浮空机器人。光谱齐它底部 噴出的火焰,踹到伸出的模翼上腿其头都,多次過它 **会变换攻击方式。身首分离。注意躲避头部发出的 激光。再跳到机翼上踩其身体顶部的被心处**《反复 3次就可搞定了。打败 Bees 后入于另一块冲浪板。



◆開墾大地開始を1450年の旧中流板を検討針 俄出新的冲浪部 北岸航在水流港市 准安技 保护性理不被等重推進 电准量深触准谱设施 — 數量數可提供 · 计音音单

事五区域。 17 光层湖 本大关是 GBA 版新增加的,以湘底、传道、水浸森林、山峦为舞台。难点在第5—5 关,此关会受到不定时的暗流淌动而强制前进。路上遍布敌人。 不小心就会撞到敌人身上,因此需要看准水流方向,以相反方向游泳来抵抗。最后接近出口的水流很急,必须趴在湘底或者贴近上方连按 A 能才有可能冲过急流。

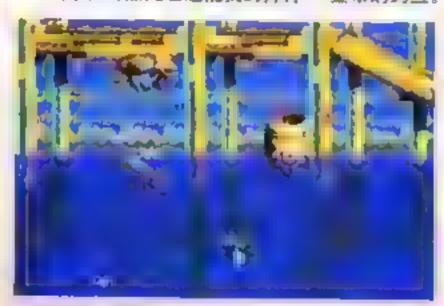
第 5-1 关 鳄鱼币: 拿了字母K一直往左上游就能见到 Bonus 桶。

轉盤而:拿到字母G后,过了连续3只刺猬的地方。 可看到上面有个缺口,把同伴往上扔即可进入Bonua 桶。

DK 金币: 过了第1个 DK 桶杀掉一连串的刺猬后,可见到2只来回走动的刺猬,上方有个缺口,把同伴往上扔就能找到持 DK 金币的鳄鱼。

第5-2 美 鳄鱼币:字母〇右边的弹簧鳄鱼的下方有处破裂的地板,用丁基硬开即可进入Bonus桶。 鳄鱼币: 线点处下方的水有一队小鲨鱼不断向前游, 跟赛鱼的方向游过去就能找到Bonus桶。

DK 金币, 终点处左边能找到持有 DK 金币的鳄鱼。



第5-3 美 鳄鱼市: 过了记录桶后 一直往前走 看到3条上下排列游动的小鱼时, 上面就是Bonus 桶。

鳄鱼币:拿了字母N后,从右边绳索爬下去。潜入水中可找到Bonus桶。

DK 金币: 本关一开始就能找到持DK 金币的鳄鱼. 拾起右边的铁桶, 站在树洞前往右扔, 马上跳下树洞再尽快跳到鳄鱼的头顶或者右边即可, 只有一次机会。

鳄鱼币: 终点前左边的弹簧鳄鱼后面可以穿过墙壁进入, 里面是Bonus桶。

DK金币: 字母O的上方可见到持DK 金币的鳄鱼, 弹到上方拾起铁桶从 右边跳下,穿过墙壁进去,注意不要 扔中上面的红蜂。 第5-5 关 鳄鱼币,第2个OK 桶的右下方,沿 着一条布满针刺贝壳的路前进就能找到Bonus 桶。 鳄鱼币:拿了字母G之后,向右下方游过去就可 找到Bonus 桶。

DK 金币: 终点处右边就是持有 DK 金币的鳄鱼。



第 5-6 美 鳄鱼币: 字母 0 之前的下方通风口处 有 2 条香蕉的地方就是隐藏的 Bonus 構。

**鳄鱼币:**字母G左边尽头处有黄色甲虫的地方,把 同伴往上扔即可进入 Bonus 桶。

DK 金币、字母G的正下方就是持有DK 金币的鲱鱼。

### Sees 2

本关目 000 是一个巨大的针刺贝壳。周围有 2 个红色的小针刺贝壳保护它。所以没法直接或 者。小贝壳会慢慢从红色变成绿色而浮起。等其 张开外壳的时候用荷鱼攻击它们。就能反弹攻击 练守立的小针刺贝壳。攻击2次后等目000张开展 死时,按与搜署力攻击1次。然后它会描述。引诱海 规则准是000 放出一个客生的海绵造运作。引诱海 概则准是000 放出一个客生的海绵造运作。引诱海 概则准是000 放出一个客生的海绵造运作。引诱海 概则准是000 放出一个客生的海绵造运作。引诱海 概则准是000 放出一个客生的海绵造运作。引诱海 或为是000 放出一个客户的海绵造运作。 是一个路上的海绵造运作。 是一个路上的海绵造运作。 是一个路上的海绵造运作。



事六区域:《本》中 本大关的第8—3关很多地方需要跳到浮桶上前进,对连续跳跃的 操作及以有较高要求。第6一4关被狙击手当活靶,注意看清楚瞄准光标的颜色。及时躲开 每隔一段路就出现一块挡板。可暂时避免炮火的洗礼。稍作歌息。

第 0-1 美 鳄鱼币; 拿了字母K后, 往左上角走, 到达一处弧形香蕉的地方,把左边守候的炸药桶 怪引诱过来,再跳上绳索往左直走即可看到Bonus 桶。

鳄鱼币:字母N的右上方可找到 Bonus 桶 DK 金币。字母 O 的左上方可找到特 DK 金币的鳄 鱼、先站在右边的缺口下面就起把铁桶往右上方 扔,然后尽快往左边疾走跳到绳索上即可,



第6-2 美 鳄鱼市:本关刚开始跳进大炮桶之 后,可看到右下角有条单独的香蕉,朝右下角发射 就能进入 Bonus 桶。

鳄鱼市: 拿了字母 G 之后。 跳到房子 上时不要 踩香蕉箭 头前面的 绿蜡. 双



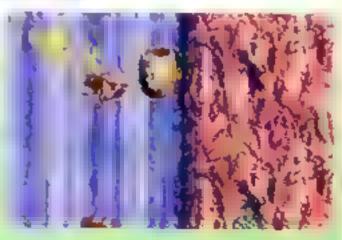
要提前跳,这样就能直接进入 Bonus 桶了。

DK 金币:终点处右边可找到持DK 金币的鳄鱼。

第6-8 美 鲱鱼币:字母K的正上方可以看到 Bonus 桶,把同伴往上扔即可。

鳄鱼币:字母N的右边,用迪克西飞过去,踩精浮 桶就可跳进 8 onus 桶。

DK 金币: 拿了字母 K后.用迪 克西往右 直飞就能 找到持DK 金币的鳄 鱼。



第6-4 美 鳄鱼市:字母 K 之后, 到达一处有两 对香蕉往左上斜向排列的位置时,右上方用蜘蛛织 网上去可找到 Bonus 桶。

鳄鱼币:拿了字母N一直向上走,左上角有只红蜂 守住通道,避开其飞行路线,用蜘蛛织网上去可找 到 Bonus 桶

DK 金币: 终点处的左边可找到持 DK 金币的鳄鱼、 在禁止动物进入的标记处蜘蛛会变成铁桶。

第6-5 美 鳄鱼市,Bonus 桶在本关一开始红蜂 的上方。

鳄鱼币。字母G右边可找到 Bonus 桶。

拿了字母 ○继续往 右走可找 到持DK 金币的鳄 鱼.

DK全市





◆本區域商的時immid:金麗里·特別社品金/中immi 直走三角東技術的東側面 · 电电流电流 ◆大地圖第大艦城左边 **第四回 東森區** | 福淮大街 **安排到报手,再次逐售成果。 医二十烷有三三烷** ◆**未非正正城室面**向於◆無洲重』 北蜀祝温章: 保幹等。與第四区域表色表末過鳥子夏的學生 · 原動漢交集等 資金·養文養企計劃空泳重量 貝香蕉鸟

第七区域 横风山雀 本大关以洞窟、高山为舞台。难点在第7-2关。此关算是强制性前进的关卡,每条绳索下面都有团火。不断往上燃烧,注意不要为了节省时间爬得太高。看清楚安全位置再往上爬。

第7-1 美 鳄鱼市:字母K右边可看到红蜂和绿蜂守住路口,拾起木桶子掉绿蜂,下面就是Bonus 桶。

鳄鱼市:终点前可看到头顶上有条单独的香蕉。 踩着螺旋桨怪物上去即可找到Borus 桶。

DK金币: 字母N上方可找到特CK金币的鳄鱼. 铁桶在鳄鱼上方的高台上。



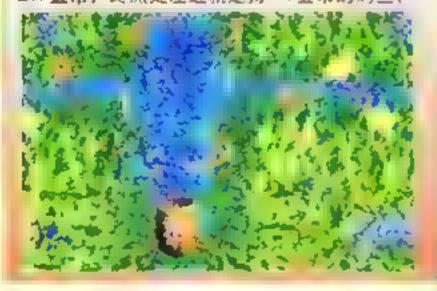
第 2-2 美 鳄鱼币: 爬到本关第 2 条绳索时, 继 续往上可看到右边有排成一列的香蕉, 用迪克西 往右飞过去就能找到 Bonus 桶。

鳄鱼币:拿了字母N后,避过上面4只绿蜂。可 看到右边有一排香蕉,这是隐藏的火炮桶。可以 弹到右边的Bonus 桶里

OK 金币: 终点处左边可以穿过墙壁, 里面就是持 DX 金币的鳄鱼, 铁桶在鳄鱼的上方,

第7-3 美 鳄鱼币: 过了第4条黄白色的光明鱼之后, 左下垂直的通道处有3条小鱼来回穿梭, 第3条小鱼右边就是80nus桶。

鳄鱼币:字母G右边的小通道里可找到Bonus 桶。 DK 金币:终点处左边就是持 DK 金币的鳄鱼。



第7-4 关 鳄鱼币:字母N的正上方就是Bonus 桶 验着大象跳起,然后再接SELECT键跳下,这样才会跳得够高。

鳄鱼币: 字母G右边在禁止动物进入的标记前,可 看到上方有个不断扔炸弹的炸药桶怪, 用蜘蛛织 网上去就能找到 Bonus 桶。

DK 金币: 终点处上方可找到持DK 金币的鳄鱼、需要把同伴往上扔才能到达高台。

第7-5 关 鳄鱼币、拿起字母 K 下方的 TNT 桶。 往右边沿着墙壁跳下而避开蜂群,炸开右下角的墙 壁后。里面就是 Bonus 桶。

鳄鱼币: 把字母N右边的彩鸟护送到禁止动物进入的标记处, 彩鸟会变成Bonus 楠, 机会只有一次啊,好好珍惜。

DK 金币: 过了记录桶、避开一对以顺时针方向飞得极快的绿蜂, 左边可衡到3只并行排列的绿蜂, 每个绿蜂之间有2根香蕉, 往下跳就能见到持DK 金币的鳄鱼。



### Bass #

本关的Bess是一只巨大的章鱼很暴人。GBA 最新增加的《原来的Bess 被发配到第五巨城会 了》。由于它的能于攻击速度非常慢。所以领容易 对付。用迪克西的飞行能力就更简单了。等上百排 下炸弹后。引诱它的能于攻击炸弹即可。够攻击形 次。Bess 就潜水类击。最好不要站在中间平台的 正中央(或者能起)。 触头攻击 6 次写可填定



本大关的难度比以前的关卡提升了不少。第6—8 关前进时注意 避开闪电。别在一个地方停留太久。也不要跳得太高,尤其是踩敌人时。另外。有闪电的时候不要跳进水里。第6—4 关出现的敌人大部分是持有 DK 金币的那种全副武装的鳄鱼,只要注意落脚点放在它的盾牌上。就不会破赶小鸡一样被赶下深渊,用迪克西的飞行比较容易控制落脚点,推荐使用。第6—8 关比较变态。在液体里左右方向直换。而陆地上又恢复正常,可能很多人一开始都不适应吧。即使熟悉了操作。有时候也会因为惯性条件反射而忘记按左究竟是在左还是往右。因此这也算是本大关量难的一关了。

第8—1 美 鳄鱼币: 章了字母 K 后一直往前走即 可见到 Bonus 桶。

鳄鱼币:拿了字母N后向前走,到达有2只绿蜂绕 看3根香蕉转圈的位置时,跳到左边绳索的最高处 再向右跳即可。由于这个Bonus 桶隐藏在树丛中 很难发现,如果实在找不到的话,参看图片所示, 在该位置向右跳就OK了。

DK 金币: 终点处左边可找到特 DK 金币的鳄鱼。



第8-2 美 鳄鱼币:记录桶左边尽头就是 Bonus 桶 需要二人协力才能上去。路上有个大炮桶挡住去路,即使扔同伴也很难找到落脚点,此时就需要利用一个跳跃的技巧。当按B健翻滚掉到半空时 还可以往上跳一次,这样就能避开大炮桶到达左边的平台了,

鳄鱼市:字母N的右上方有个缺口,用蜘蛛织网上

去可找到 Bonus 桶(蜘蛛在记录桶的右上方,把同件往上扔可取到)。

DK 金币: 见到持DK 金币的鳄鱼时, 抱着桶跳进



第4-3 关 鳄鱼瓜 字母O左下可看到有单独一条 香蕉、等没有闪电的时候、跳下去就能进入Bonus桶。 鳄鱼币、字母N右边有 3 个木桶浮在水面的地方、从陆地上用迪克西飞过去就能进入 Bonus 桶。[图 087]

DK 金币: 路上看见持 DK 金币的鳄鱼时, 让闪电击中左边的第2个胖鸟 就会掉下1个铁桶

第8-4 美 约鱼市: 见到一只不断发射木桶的鳄鱼时 Bonus 桶就藏在它头顶上的树丛里, 跳到右边的传送带上再往左跳即可,

鳄鱼币:字母N之后,本关唯一的一只弹簧鳄鱼左上方就是隐藏的Bonus桶,把同伴往上扔就可进入。 DK 金币:见到特DK 金币的鳄鱼时,右边有个不断 发射木桶的鳄鱼,踩着木桶跳过去,用迪克西碰一 下鳄鱼左上角的开关桶切换成铁桶。再往回飞就 OK 了。



第8-5美 鳄鱼市:拿了字母K后、往左下方游.

遇到2个针刺 贝壳和1条小 鱼拦住入口的 地方,里面就 是Bonus 桶。

**鳟鱼币**: 字母G 的正下方 绕



过一群针刺贝克去到左下尽头就能找到Bonus 桶 DK 金币:字母G的上方可找到持DK 金币的鳄鱼 先把一个桶扔到鳄鱼后边的水中央作为反弹工具 然后站在鳄鱼头上扔桶就 OK 了。

### Boss 😤

的新旦街所提拉木地放得中以好用棒的高易标把上取时



机。只要再命中2次就大功告成了。胜利后入手。 个鳄鱼币,救出了迪迪和大金刚。然后就可欣赏操 机面面(也就是游戏制作人员表)。

◆本区域内的Baffle 小屋。把放大镜情给能 它会 中地找到香蕉鸟的方法。 阿爾卡里 埃石头的地 快速字面装著有头棒。 国 正的排水道闸 就会打开 入手工只香蕉鸟

第九区域。建失世界 只要打过了前四个区域的 6088。来到大地图右边瀑布有《块礁石的地方》按顺时针的方向绕着礁石模 8 m,就会出现这一大关键,被关,前四小关每关需要 1 m 个鳄鱼币。最后一小关需要 26 个鳄鱼币。历代《大金刚》的规模关键度都很高。本作也不例外。尤以第 9—5 关键度最高。充分考验玩家的操作编纂程度。按巧功力和应变反应。第 9—5 关乘坐火箭时。按方向键上。左上。右上都能喷火。可以烧掉路上拦路的绿绿、红蜂不行》。但会消耗汽油。喷火另一用途就是减缓下降速度。在一些弯度较大的转弯处或者敌人群集处能够发挥巨大作用。另外,推到墙壁会加速消耗汽油。每小关打完后会得到 1 个齿轮。收集等 5 个齿轮交给爆破专家 Boomer 崇,就会出现最终 6086 的藏身处置

第 0-1 美 例鱼币: 刚开始处的最左边可看到 有 2 个 Bonus 桶隐藏在树丛中。

鳄鱼币:把彩鸟护送到终点前禁止动物进入的标记处、彩鸟会变成 Bonus 桶。

DK 金币: 到达终点时大象会变成铁桶, 旗杆右边就是持 DK 金币的鳄鱼。



算 8-2 美 鳄鱼币: 拿了字母K后, 踩着铁桶向 上跳, 2 只红蜂的右边就是 Bonus 桶,

鳄鱼币: 拿了字母G后 越过了持DK金币的鳄鱼、 踩着铁桶再往上跳时往尽量往右边掉 尽头处就 是 Borus 桶 把同伴往上扔即可。

DK 金币: 字母G的上方可看到持DK 金币的鳄鱼。

第4-3 美 铜鱼市:字母 K 左上方可得到有条单独的香蕉,把同伴往上 扔就能取到蜘蛛,继续前行到达禁止动物进入的标记前 用蜘蛛织网上去就能找到 Bonus 桶。

鳄鱼币,把同伴往字母N左上方的通道扔弹到左边平台 先拾起TNT桶放到平台的边缘处 避开筋肉鳄鱼的攻击后,马上拾起TNT桶跳到右边平台炸掉红蜂即可进入Bonus 桶。

鳄鱼币:终点处旗杆石 边单独一条的香蕉就是隐藏的 Bonus 桶。

DK 金币: 到达禁止动物进入的标记前面, 左上方用蜘蛛织网爬上去, 此时需要织网将发出的铁桶引导去攻击持DK 金币的鳄鱼, 如图中所示的引导路线就行了。



第 2-4 关 鳄鱼币: 拿了字母K后, 飞往右下方 就能见到 Bonus 桶。

**鳄鱼币**:字母K之后过了一处"百鸟归巢"的场景 (就是左右两边有很多鸟不断飞出树洞)。往左上 方飞,可见到一处树洞不断飞出啄木鸟,进去后看 到2只绿蜂围着一条香蕉枝,那条香蕉就是隐藏的 Banus 桶。

劉章市:字母N的前面、到达如图所示位置时,踩 虧啄木鸟往左跳上去就能进入Borus桶 难度比较高。



DK 金市: 从本关第2个Bonus 出来就能见到持OK 金币的鳄鱼、鹦鹉会变成铁桶、只有一次机会啊。

### 第9-5美

DK 金币: 終点 处可以见到持 DK 金币的鳄 鱼。干掉它即 可得到金币



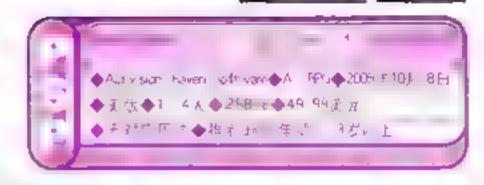
### 最終 Bos≡ 美

本关5000还是那只鳄鱼博士。第1回合,港过后面炮台发出的火球,等电流消失后。吸气管会打开,把铁桶往上扔进去面中博士背后的飞行器。它就会被吸出来。马上捡起铁桶面飞行器2次《它冲过来的對倾可以赎到电极球上整道》,等博士造图会后,再按别才的方法面3次。它的攻合方式就会改变。第2回会。堆板开动了传道带。先不要捡起业上的铁桶,可以服挡传过来的电流。等电流消失后,赶快拿起铁桶面飞行器。面中4次就可禁定博士了。然后带上20只香菜鸟。到左上角云端把香蕉鸟女王放出来,就能观看是终结局。











# 关于角色的培养

状态点数方面,BODY关系到BP值,是每个英雄都要加的,因为状态点数里没有防御力这个指标(只有对非物理要攻击的抗性),所以想扛住敌人的大威力攻击只有靠血多;FOCUS关系到EP值和属性攻击的攻击力,对主要使用各类属性攻击的英雄很重要;STRKE虽然看起来只增加普通攻击的伤害值,但是有些英雄的特技的伤害值是按照普通攻击的伤害值的固定密数算的。所以这些英雄一定要优先加STRKE。SPEED是增加回避率和近战命中率的。如果是偏重远程攻击的英雄则不推荐加。近身攻击的英雄在装备不理想的时候可以适量加一些。

技巧点数方面,要注意大部分英雄拥有两种木同的攻击风格,而每种攻击风格也有不同的辅助技能相配套,这个时候就要有选择地加点,并且在加状态点数的时候也要考虑。下面举两个例子,

STORM (风暴女): 她拥有风和电两类技巧,其中代表性的是 WHIRL WIND (龙卷风) 和CHAIN LIGHTNING (闪电链)。相对应的也有增加风攻击力和电攻击力的辅助技巧。选择风属性的话性价比很高,但她的 XTRE ME 技RAGING TEMPEST (狂风暴雨) 是电属性的、

威力就要打折扣了,所以索性放弃这个XTREME 技好了。选择电减性的活就需要考虑到闪电链消耗EP很多,加状态点的时候就要相对极端的增加FOCUS, MUTANT MAS TEB (要种人大师) 这个技巧也要尽管加满。

NGHTCRAWLEP(複魔俠):他的攻击有心灵传送攻击和剑攻击两种。心灵传送攻击的威力是与他的DMG值直接相关的,想提高的活加状态点数就要以STRKE为主。他的XTREME技MASTER OF CHAOS(混乱主宰)属于心灵传送攻击,是对任意对象的多欠攻击,如果以小灵传送攻击为主,可以将此技能加满,对付BOSS威力绝伦。剑攻击的威力只与技巧级别每关,与状态点数是不相干的,如果倾向于使用剑的特技。那么可以偏重增加FOCUS,像SWORD WHRLAND(旋风鱼)



这样的持续性招数是相当耗费EP的。个人感 觉他的心灵传送攻击比剑攻击强一些... TELEPORT FRENZY (疯狂传送) 无论对名 数敌人还是少数敌人都很有效,配合提升 角色的加点可以参照这个思路进行。 STRIKE相当实用,而MASTER OF CHAOS

是不可多得的强力 XTREME 技,不好好利用 实在可惜。

以上两个例子只是提供基本的思路,其他

队伍最好各种人才兼备,有擅长物理攻击 的和擅长其他属性攻击的,擅长近身格斗的和 擅长大范围攻击的。对付大量杂兵适合选用 STORM 这样有大范围攻击的英雄,对 BOSS 适合选用NGHTCLAWLER这样拥有大威力单 体攻击的英雄。拥有心灵移动、蛮力、飞行的

英雄最好一个不少。配备一个有LEADERSHIP (领导能力) 的英雄对升级会稍有帮助。会领 导能力的英雄只有三个: MAGNETO、 CYCLOPS、PROFESSOR X。此外特殊组队 的特殊效果也是相当值得考虑的。

所謂特殊组队,是指在选择队友时,如果选择了某些固定的搭配,整个队伍会出现有利 的效果,下面列举出特殊队伍的名称、效果、人员要求。

### AGE OF APOCALYPE 末世时代

+100% ATTACK RATING

所有的队员都换上AGE OF APOCALYPE 风格的装束即可 AGE OF APOCALYPE 风格的装束在ACT 3 开始的时候 可以选用 至于什么是 AGE OF APOCALYPE 风格的装束 这里给几个例子 MAGNETO 大红色披风和衣服 NIGHTCRAWLER红食相间的衣服者后还有两把剑 JEAN GREY盖红相间的衣服加红色的怪异发型 WOLVER NE红 蓝相间的衣服加上牛角式发型。有了这个范例队伍、其他角色可以自己调试出来,不过 CANNONBALL,CABLE, DARK PHOEN X PROFESSOR X X-MAN 这几位英雄是没有 AGE OF APOCALYPE 风格的装束的

果效果

效果

### AGILE WARRIORS 數提進士

+5% XP 杂效

组队人员 N GHTCRAWLER SUNFIRE TOAD DEADPOOL

### FORCES OF NATURE 自然之力

全属性抗性 +10

計队人员 STORM CEMAN SUNFIRE MAGNETO

### BROTHERHOOD OF EVIL 郑恶兄弟会

效果 +5% XP

组队人员 JUGGERNAUT MAGNETO SCARLET W TCH TOAD

### HEAVY METAL 重金属

全状态点数 +10

+15% HP 最大值

组队人员 COLOSSUS JUGGERNAUT RON MAN MAG NETO

组队人员 IRON MAN SCARLET WITCH WOLVER NE

### BRUISER BRIGADE 职业拳击队

击倒敌人获得 20 EP 效果

红.队人员 JUGGERNAUT COLOSSUS WOLVER NE ROGUE

效果 5% 对敌人的伤害先转化为自身 HP

组队人员 ROGUE DEADPOOL CAMB T WOLVER NE

DARK PAST 驴暗的。过去

DOUBLE DATE 情侣约会 效果 击倒敌人获得 20 HP

组队人员 CYCLOPS JEAN GREY GAMBIT ROUCUE

### ENERGY CORPS 能量率部

效果 +5% 伤害值

组队人员 GAMB T BISHOP CYCLOPS RON MAN

### FAMILY AFFAIR 家庭事务

+5 HP @ Q 效果

组队人员 MAGNETO PROFESSOR X SCARLET WITCH JUGGERNAUT

### SPECIAL OPS 特别运作

+5% DAMAGE 效果

组队人员 BISHOP DEADPOOL NIGHTCRAWLER GAMSIT

### NEW X-MEN 新 X 战 <sup>他</sup>

+15% HP最大值

**BISHOP** 

NEW AVENGERS 新變仇者

**组队人员 Night CLAWLEH** STORM COLOSSUS

WOLVERINE, SUNFIRE, BISHOP

### OLD SCHOOL 旧派人物

+15% EP 最大组 果效果

组队人员 [CYCLOPS JE AN GREY CEMAN MAGNETO]

TOAD PROFESSOR X

#### RAVEN KNIGHTS 贪婪骑士

+60% TECHB T 換雾率

组队人员 CEMAN PROFESSOR X IRON MAN

DEADPOOL

#### FEMME FATALE 美女队

5% 对敌人的伤害值转化为自身 HP 效果

组队人员 STORM, SCAPLET WITCH ROGUE JEAN

# 美爭联合攻击

POWER COMBOS (联合攻主)是指当两个英雄同时用特技攻击到一个敌人的时候、特技的威力会加大,并且还会得到XP奖励。本作中联合攻击的使用有一定难度、甚至需要一定的运气。但是联合攻击是通过DANGERROOM COURSE 里某些课程的必要条件,所以有必要等握下。据笔者经验,二人同时使用大范围攻击技巧的时候较为容易打出POWER COMBOS;参与英雄的特技持续时

间长也容易打出POWER COMBOS:此外、 在角色管理菜单里如果将同伴的AL调整为 AGGRESSIVE,这样使用L+R键召集队友的 时候队友会立即使用特技攻击你走在攻击的 敌人,把握好时机。起使用特技痛击敌人吧。 (LKY 注:根据LKY的经验,比较容易打出 联合攻击的方法是,首先锁定目标,然后按上 键指挥同伴对目标使用必杀技,此后自己也 立刻使用必杀技,这样比较容易成功。)

### - 7 位隐藏英雄的取得方法 [ -

### X-MAN, CABLE, CANNONBALL

这一位英雄是要通过取得特定的PLAYABLE COMIC BOOK MISSION来开启的,这些PLAYABLE COMIC BOOK MISSION的位置如下

### X-MAN

ACA 開開来電(BACA) 集船船均左下角一下電子這上有

### CANNONBALI

中央實際有不开的「實際機構沒」

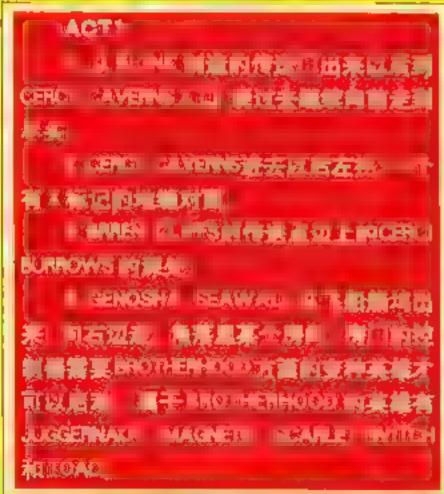
### CABLE

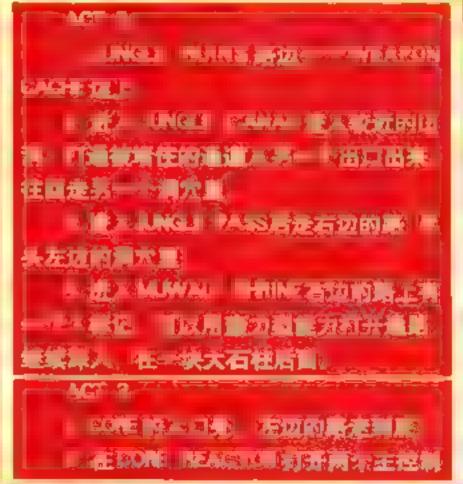
### DARK PHOENIX, DEADPOOL

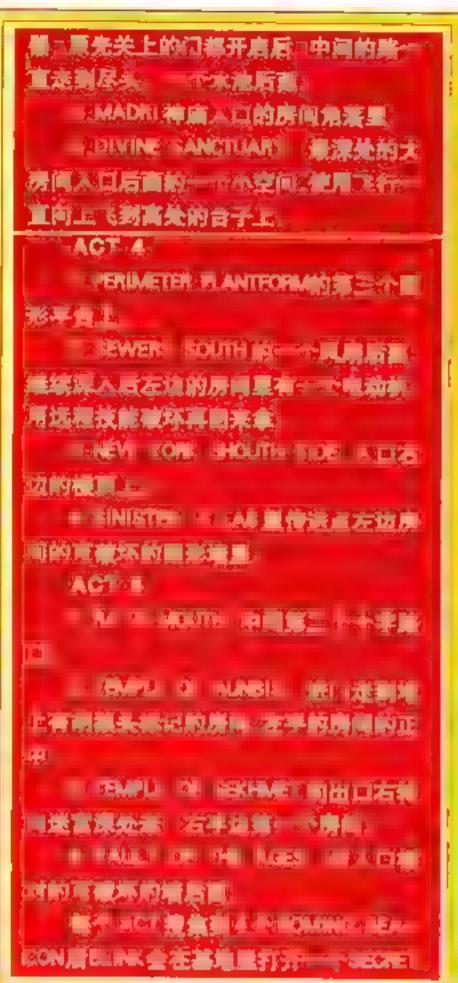
这两位英雄只复贰关。灰瓜、「洗用。

### IRON MAN

首先我们要在每个ACT找到4个HOMNG BEACON。每个ACT算具实制总藏了6个HOMNG BEACON,所以条件并不符复。另外,虽然每个ACT有3个,但是如果之间找到过4个的话,剩下的就会变成 XB,所以不要全性自己还气为什么那么好,正好找到4个,下面是笔者找到的,供大家参考。







BONJIE AREA 神秘美勵区域。ACT 副AC NOSECRE BONN AREA 贝里打倒所有的最大宣列以拿到 HON MAN 的各部分类单。ACT 需要到左边对开省乌的机关。明右边军域上的石头机关。K后到后即打烂柱子。这样中央的地位点会打开被AFC AT S囚禁的TON TAR联发。FF有41等各地位,即是100 MAN 的身体。正面就可以进用了

### X數提

在DANGER ROOM COMPUTER上完成所有的DANGER ROOM COURSE (训练屋课程)后便可选用他了。说句闲话,这老头平时都坐在轮椅上冒充残障人士,其实打起架来一点不含糊。联想到《KILLER 7》里的哈曼老头、《FF VII AC》里的神罗老板……果然,老大坐轮椅,那都只是摆踏起。



# 全训练课程达成方法

DANGER ROOM COURSE 的各个或目有:种开启方法:一、自动开启。、在游戏点程中寻找DANGER ROOM D SC以开启。、在BEAST或FORCE 那里买DANGER ROOM D SC 开启。下面介绍一下每个DANGER ROOM COURSE 的开启方法以及最低完成条件。

## FRESHMAN COURSES

SETTING 101 - HIDDEN GOODS

自动开启。

目的: 1分30 种内破坏10个箱子(地图上标记的)。

### SETTING 102 - THROWING

DANGER ROOM DISC: ACT 1, CERCI CAVERNS, 第二个洞厅。

目的:1分30秒内埝起并扔出物体5次。

### MOVES 103 - TRIPLE HIT

DANGER ROOM DISC, ACT 1, QUEENS LAR,第次遇到 ZEALOT的地方。

目的 1分30秒内用 · · 的 连击击中敌 人5次。

### MOVES 104 - THROW

DANGER ROOM DISC: 与上 个项目是简一张光碟。

目的: 分钟内抓住并扔出敌人5次。

### TEAMWORK 105

DANGER ROOM DISC: 购买。

目的: 3分钟內打倒10个敌人并使用L+R的组合键召集同伴5次。

### MOVES 106 - KNOCKBACK

DANGER ROOM DISC: 购买。 目的: 2分钟内使用×○○○的击倒连击 击中敌人10次。

### COMBINED POWERS 107

DANGER ROOM DISC:购买。 目的,3分钟内成功使出10次联合攻击 (COMBO),关于使用联合攻击的方法详见 前面解说。

### MOVES 108 - STUN

DANGER ROOM DSC: 购买。

目的:2分钟内用 的击昏连技命 中敌人10次。

### QUALIFYING EXAM 100

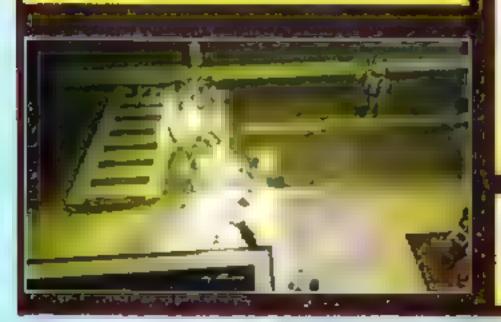
DANGER ROOM DISC: ACT 1 NORTH ERN PLAZA的入口前走有三个门,左右 各关押了一个犯人,其中一个房间里。 目的:打倒LADY DEATHSTRIKE。



### MOVES 201 - TRIP

自动开启。

目的,1分30秒內使用· 的连接命中部 人10次。





### MOVES 202 - POPUP

自动开启。

目的: 1分30秒内使用> · 〇的浮空攻击命中敌人10次。

### **ASSAULT 203**

DANGER ROOM DISC: 购买。 目的: 打倒30个敌人。

### DEFEND 204

DANGER ROOM DISC: ACT 2. 从 MUWAIL CORRIEDORS 有传送点的房间 进入NUWALI GATEWAY。而真正第 个房间在边的墙挂账。

目的 保护BEAST 生存 2 分钟。

### QUALIFYING EXAM 200

DANGER ROOM DISC: ACT 2. 进入 BEYONDERS DANICTUM, 进去不远在 边的是边上。

目的 主要 SAURON,

### CHALLENGE - CYCLOPS

DANGER ROOM DISC: ACT ?。进入 JUNGER CANAL 向右边走不远处。 目的 接领CYCLOPS 传护所有的 學 2分钟。

### CHALLENGE - GAMBIT

rando Sagrigado de Argada de Argada de Caracida de Car

DANGER ROOM DISC; ACT 2, NUWAL 海庙的ELEMENTAL 10MB里 的水元素的屋子。

目的、操纵 GAMBIT 2分钟内打图 5 全敌人并打烂一个石雕的头。

### CHALLENGE - ICEMAN

DANGER ROOM DISC: ACT 3, CORE, 把FORECE 的先线电收发器安装在

CORE 的核心控制器上,FORCE 为英雄们打开门,进门去左边的房间。

目的: 生存2分钟。



### SURVIVAL 301

自动开启。

目的,生存3分钟。

### **TEAMWORK 302**

自动开启。

目的: 2分钟内完成 10 欠联合攻击。

### ASSAULT 303

DANGER ROOM DISC: 进入 CORE SECURITY 一直右走第一个房间里面的房间。

目的: 打倒 40 个敌人。

### DESTROY 304

DANGER ROOM DISC: ACT 3, MADR TEMPLE进门第一个房间 排长检力上。目的: 1分4: 秒达打场所有的点。

### QUALIFYING EXAM 300

DANGER ROOM DISC: ACT 3, MEDITATION CHAMBER, 最深处两个房间之间的走廊上。

目的: 打倒 SUGARMAN、

### CHALLENGE - TOAD

DANGER ROOM DISC: ACT 4, PERM ETER PLANTFORM, 第二个圆形平台。 目的: 操纵 \*OAD 打倒 MADR HIGH PREST。





### CHALLENGE - PHOENIX

DANGER ROOM DISC: 进入 NENTE ENGINEER NG 走最右边的路,来到一个房间, 是处的阳台。

目的: 操纵 JEAN GREY 打倒 20 个敌人。

### CHALLENGE - SCARLET WITCH

DANGER ROOM DISC: ACT 3, MADRI CLOSTERS, 环形走廊边上的一个房间。 目的 操纵 SCARLLT WICH生存2分件。

### CHALLENGE - SUNFIRE

DANGER ROOM DISC: ACT 3, ASSEM
BLY FACTORY, 低温度, 是上第一层的一个小型子里。

目的:打倒5个敌人科学们的表示系。





### SABOTAGE 401

自就开启。

目的: 2分钟內打座所有的桶和INFIN TE MARK V。

### DEFEND 402

自动开启。

目的 保护HAVOK存活?分钟。

### **TEAMWORK 403**

DANGER ROOM DISC: ACT 4, STO CKADE, 进入BRAN TRUST 大门前的一个大房间,左边的铁丝网后面的一堆铁桶中。

目的: 2分钟內打倒 15 个敌人并完成 10 次 联合攻击。

### SURVIVAL 404

DANGER ROOM DISC: NEW YORK SOUTH SIDE, 传送点所在的广场的角落里。目的: 生存3分钟。

### **GRADUATION EXAM 400**

DANGER ROOM DISC: ACT 4, SNS TER'S LAB, 传送点右边房间可破坏的圆形墙里。

目的 打倒 BASTON。

### CHALLENGE - COLOSSUS

DANGER ROOM DISC: ACT 4, SEW-ERS SOL H. 个较大的、程空间的混角 处。

目的、採纵 COL OSSUS 3 分12 为打车 10 个敌人。

### CHALLENGE - MAGNETO

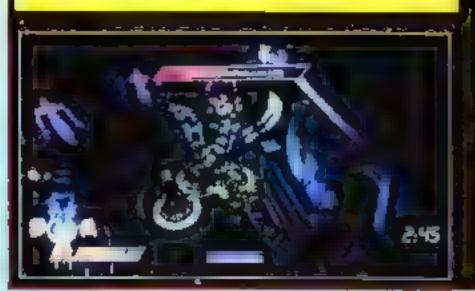
DANGER ROOM DISC: ACT 4 APOC AL YPSE'S TOWER入口不远的一个大厅,在中旬的巨大雕像脚下。

目的:操纵MAGNETO 2分钟内打倒 20个敌人。

### CHALLENGE - JUGGERNAUT

DANGER ROOM DSC: ACT 4. BRANTRUST, 得到 DEMON SPAWN的房间的 右边的房间、打烂角落的铁丝网。

目的: 操纵 JUGGERNAUT 打倒 20 个敌人。





### CHALLENGE - NIGHTCRAWLER

DANGER ROOM DISC: ACT 4, NEW YORK SOUTH SIDE, 传送点所在的广场的角落里 OSUECTIVES。

目的:操纵NGHTCRAWLE 生存 3 分钟并破坏所有的责。



### PROTECT 501

自动开启。

目的。保护所有的第子并生存2分钟

#### ASSAULT 502

自动开启。

目的: 打倒 30 个敌人。

### DEFEND 503

DANGER ROOM DISCHACT 4、HOLDING PENS、一道能量门的局面、需要绕道过去。才能拿到、路上会经过传入点。

目的:保护囚犯生存2万量。



### SURVIVAL 504

DANGER ROOM DISC: ACT 5.
TEMPLE OF AUNBIS, 进门走到地上有胡狼头标记的房间,在手的房间掉下去后

上来的楼梯边上。 目的:生存3分钟。

#### QUALIFYING EXAM 500

DANGER ROOM DISC: ACT 5, HALL OF DEAD, 一进门左手边就有一个。 **目的:** 打倒STRYFE。

#### CHALLENGE - BISHOP

DANGER ROOM DSC: ACT 5, AN+CENT LABYRINTH 深处有传送点的房间 左上角的房间(并不直接相邻)。

目的、操纵 B SHOP 保护所有的箱子并生存 1分30秒。

#### CHALLENGE - STORM

DANGER ROOM DSC: ACT 4. TOWER ENGINEERING, 为了教BLACK QUEEN而做坏四个能管控制器的房间。管管的中间。目的,操纵STORM生存2分钟,

#### CHALLENGE - ROGUE

DANGER ROOM D'SC: ACT 4, PERMETER PLANTFORM, 第三个部决阵列平台边上一个隐蔽的销售。

目的、操纵ROGUE 2分钟内打倒6个敌人 并破坏所有燃烧桶。

#### CHALLENGE - WOLVERINE

DANGER HOOM DISC: ACT 5, TEMPLE

OF SEKHMEI, 进门第一个"I"形房间 左上角。

目的 操纵 WOLVER NE 打倒 20 个敌人。



#### NIGHTMARE 501 - DEATHSTRIKE

自动开启。

目的, 打倒 DEATHSTRKE。

#### NIGHTMARE 502 - SAURON

自动开启。

III . 打倒SA IRON。

#### NIGHTMARE 503 - SUGARMAN

there is no seeke that they seeke to

自动开启。

目的: 對學 SUGARMAN。

#### NIGHTMARE 504 - BASTION

自动开启。

目的、打作 BAST ON

#### NIGHTMARE 505 - STRYFE

and the second of the second of the second of the second of

自动开启。

自的 判例STRYFE。



作为GBA上的第6部《机 战》,同时也是GBA上《机战》的 完结篇,本作的水准还是值得肯 定的。机体动作可以说达到了 GBA表现力的极限,而对地图武 器和一些细节的改变也说明了 Banpresto的良苦用心。特别是 在参战作品方面加入了如今人气 正旺的《高达SEED》和《全金属 狂潮》,还有让老FANS感动的 《宇宙骑士》,这都让玩家没有了 错过如此佳作的理由。笔者在第



一时间就开始了对游戏零改造的研究,抱着拿纹章S级评价的斗志,经过10天的艰苦奋斗,终于 完成了《机战》》零改造逼关的挑战。好了,言归正传,让我们进人零改造《机战》》的世界吧!

在进入游戏创青先要说明 一下,因为本作是《机战》的 续作,所以系统方面和"《OC》 系列"不太一样。比如: 击落 敌机是没有PP的,不可以习 得技能,没有SP 恢复。在 "(OG)系列"中,要达到400的 某项能力值只需要S/L就可以 达成,而在《机战』》中笔者很 抱歉地告诉大家这是不可能 的。依我的统计,最高也只能 达到380~390、(这里单指时

土、榕耳。技量要想达至400 有心改、钱利率机数以行太大 芯片等)其他的就让没有可能。应该注意的一些问题。

告诉大家,在(机) 战」)的本次研究 中, S/L大法只用 于提升等级而已、 其他的就没有什么 了。(其实还有得 到钱和坠机数。

是需要错勖能力善片提升的。 的作用。 )下正就计一下在专 如射击。格耳, 技量提升15的。改造和某些。指引代表性关末中



#### 机体的选择

本次游戏笔者选择了女主 角加真实系主角机的组合。看 到这儿,一些朋友可能会问, 真实系的机体会不会武器攻击 力太低,在BOSS战中会不会 有些吃亏。其实不然,在零改 造的过程中,主角机如果选择 了超级系的机体后,乍看之下 机体"皮糙肉厚"武器"势如破 竹",但在游戏流程中就会知 **递没有改造的那一丁点装甲是** 



对运动性来说,要么就打中要 么就MISS。30点运动性就产生 了它的价值(在主角机中真实 系和超级系机体的原始运动性 的差距是30)。至于武器攻击 力那就更可以无视了,从(机 战A)一直玩过来的玩家应该知 道, 自从(机战A)以后, 武器 攻击力就被改得平衡了, 不是 那么轻易就会打出65535来 了,特别在零改造中,一台强 力机体的武器攻击力是不足以 决定一场战役的胜利的。团队 合作才是最重要的,没有那些 强力的同伴是不可能通关的。 游戏一共有52章, 在10、20、

Transcript and Congress

经不起敌人的狂轰乱炸的。相 31、38和46章 育分支路线。为 保持统一性,笔者全部选择了 第 条路线——本路线包括了 (SEED)的大部分剧情,是 (SEED)FANS的必选路线。



#### 等级和提升方法

这是 个只要是挑战就不 能固想的问题。相对于实力日 渐增强的敌人来说我们的优势 就只有精神指令了。敌人在正 常情况下是不会使用精神指令

A RAME CAR



的。 每意出2~4 个板凳角色也是 很有必要的,而 且这些角色最好 有合体技。这对 等级的快速提升 是很有优势的。 笔者80%的

BOSS都是由板凳解决,一般 来说。他们在配合努力的情况 下解决一个杂兵会升2级,解 决BOSS会升4、5级、(G高达) 的女性角色一旦出战,就会在 该叠提升10级以上,这样的效 率足以使你的平均等级得到飙 升。到了后期,笔者的主力机 师已经不怎么击坠敌人了,都 由这些板凳菜解决,这就是笔 者平均等级很高的原因。《众 人 BS, 这也是骗

#### 关于升级后奖励值的分配

般来说,这是玩家自己 的。好,但为在BOSS战中轻 松 点,那还是加到机师各自 的格耳和射击上吧。相对于主 力机师, 修理和补给系统色 的奖励值还是加到防御、回避 上吧。这样勉强前打一点,在 被地图武器双击机不至于全 灭。(按情况而走,某些角色 的奖励值也要分在回避上。他 们机体运动性相比附强机体的 运动性可是强上好多。)

#### 关于机体和机师能力芯片的装备

在本作芯片方面, 提升EN 上限的有加50和100的,而武 器EN消耗减少10米、20%和 30%等。这些还是相当具有实

用度的。没有办 法, 机体不改 造, EN实在是太 少,就连拥有EN 小恢复的女主角 机和宇宙骑士笔 者也装备了一片 EN上限100的芯

片, 这样女主角在敌人的"机 海战术"中才不至于弹尽粮 5 绝。((机战)小游戏中不乏实 用芯片,推荐大家全部完工



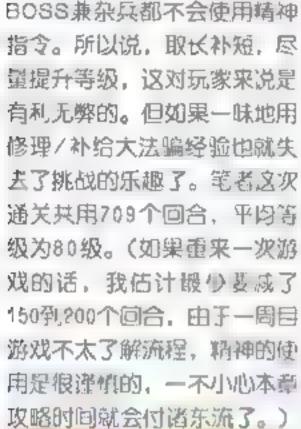
#### 关于提护的使用

本作中也有在HP不高的就 逃跑的BOSS,而且某些BOSS 身上也会带有HP、EN的恢复 芯片。争取利用援护在我方回 含解决他们吧。一不小心下回 合他们的HP又满了。像版神皇 帝这类强力机体上装备一个+3 援护攻击的芯片,在战斗中是 十分有利的。



#### 母舰的用途

本作中的日報 沙前几在 中 + 分 観 影的 彫象、8 格引 程, 门灵装备分芯片, 2程地 関武器,5mSP。这都订笔者 不敢是既它的战争力。只要合 理利用芯片,就可以让原本通 力的它更加BT。(提升EN、提 升命中、减低武器EN使用部 增加武器CT,这些芯片都是十 分有必要的。)



个BOSS在同伴被击坠以后会

来个必中、热血、铁壁,其他



在区内大多维存 个责任 等级不错的方法、此法不必在 障花N 多回合去修理和补 给,只要在流程中就能解决。 具体操作方法如下: 众所周 知,在正常游戏流程中,乘坐 修理和补给系机体的角色, 其 等级应该是最容易提升的。只 要换乘他们的机体, 就可以轻 松提升等级而又不会抢了主力 的击坠数、可谓提升等级的上 上之法。当然仅这样还是不够





#### 角色的培养

(SEED)和D-BOY自然不用说了,由于本作中有N多的超级系机体,在零改中最适合培养的有。 甲儿、铁也、豹马和健一。大家一定很奇怪竟然没有G高达,上面说的几个在能力值上是肯定没有G高达角色强,这母庸置疑,但合体技的低消耗使得他们在零改中让人眼前一亮。之所以选择他们也是出于对战局整体的考虑。



由于篇幅关系。这里只例举流程中需要注意的地方和最终章的战法,其余关卡难度不大,玩家可自行攻关。



第18章

金属狂潮)的两个角色,不一

会我方的增援就会来。关键是

在全灭敌人后会在西北方增援

10个左右敌人,在敌人增援完

后,胜利条件会变更成为6回

合内消灭敌人,此时敌人和我

方还有一段距离,如果对本话

不了解的话估计本章要重打。

所以说要在开始后马上让我方

在战斗中逐渐向北方移动。那

么在敌人增援时就没有什么难

本章初期我方配置是《全

的的敌人,利用 主舰的地图炮送 他们上西天吧。 (笔者的母舰是 所有角色中击坠 数排在第2的, 由此可知地图武 器的破坏性。)

#### 第32章

这是本次研究中修理,补给系机体最容易被击坠的一套,本章的3个BOSS都有地图武器,无论任何一个被击坠图武器,无论任何一个被击坠后,一定就有一个会心中、铁壁,热血。这时的威力就连主角机也要退避三舍,史不要说其他的机体了,怎么才能最大限度的减少损失就成为本章研究的重点。推荐方去有两个:

个就是一回合全歼3个BOSS,但以当时的机体能力并不是那么现实;另外一个就是击坠其中一机后,对使用必中、铁壁,热血的BOSS进行脱力待遇,让他用不了地图武器,以次类推3回合就可以顺利过关。

#### AMAG

本章是 (宇宙骑士)的 制情关卡, (宇宙骑士)家 族的角色都带 有连续攻击和 地图武器, 注 意在排兵部阵时注意不要连在一起。否则一不少心,就只能 S/L了。



#### 第37章

和第26章一样阻止敌人人 使基地,这次不同的是敌人有 右都有,并始时就要分兵两 路,一左一右。如果不及时行 动的话,就GAMEOVER了。 建议出几个移动快一点的,当 然地图武器也是不可缺少的, 在阻止了敌人后还会增援一些 黄色的敌人,如果击坠郁头 BOSS减分撤退,所以解决完 他的小单再结果他。

#### **建设设备1条件设置**

在攻关过程中一定要注意 敌人的连续攻击和BOSS的地 图武器,所以适当将阵型分散 些比较有利。



#### V.B

本章作战目的是要阻止敌人人侵基地,此时要激励机动战士母舰,把它的气力提升到140,合理利用再动和地图炮才能顺利阻止第一批敌人。之后,东南方向又会增援同样目



度了。

本章在击败敌人初期配置的BOSS后,会发生特殊剧情,把宇宙骑士和我方大部队分开。因增援BOSS有HP校复,此时战斗明显出力不讨好,还是等大部队过来以后一回合解决他吧。在集结部队时一回会的发动,一旦发动我方坠机在所难免。还是老战术,脱力后再集结部队。击败此BOSS后,在西边还会增援一部分敌人,其中包括一个HP10万的

BOSS,击败他 后便可顺利过 关。

#### 第50章

在击败敌人 初期配置后,敌 人会增援,此针 作战目的改变为

主沉BOSS,但號3OSS營援的还有N多杂兵,就这样让他们撤退那太便宜他们了。怎样先解决杂兵后再击落8OSS?BOSS有连续攻击,她图武器移动力相当BT足有10格。推奏战法,先解决杂兵,然后在我方回合结束时用脱力把BOSS降到使用地图武器的最小气力,就可以结束回合了。



下回合就不用担心某些角色的 安全了。(由此可知,脱力是 遏制BOSS地图武器最好的办 法。)

#### 国川章

终章的前篇。在主落了几架敌机后,会增援20架敌机, 其中会有2个80SS,而此时的 作战目的也会变更为"10回合 击毙两个80SS"。打开小地毯 一雹,距离2个80SS还是有一 段路程。尽量利用强大角色的 地图式器开路,让强力角色一 直向80SS方向快速移动,不 要理会路上的杂兵,杂兵让郑 级系机帅解决,6回合左右就 切之下达80SS附近。击败两 60SSI,从广人终,



下面就到了本次研究的重头戏——攻克最终章。首先笔者向大家推荐一些主力机师与芯片比较完美的搭配表:

| 机师名称   | 机体名称                 | 机体装备芯片          | 机彈装备芯片      | 理 由                                   |
|--------|----------------------|-----------------|-------------|---------------------------------------|
| ユリカ    | 抚子号                  | EV MARC M       | 发育 人 145.   | f a poly 1.                           |
|        |                      | 武平 油门()00       | 5 ( + 5 +   |                                       |
|        |                      | 命中+30%          |             |                                       |
| 豹马     | 紐电磁V                 | EN+50.          | 2片格斗+5      | EN更加充分有利于BO、、、、、                      |
|        |                      | HD+5( ,,,, ,    |             |                                       |
| 信!     | Par Alice            | √ 1, F 5; .     | ASC + 7 C   | 4 1 2 1 41 X                          |
|        | $q^{-l_{k}} = r^{l}$ | 1               | ^ ^ ^ @     | 1 11 , ar 3 1/2                       |
| 铁性     | 人点种                  | V = 1 2/2       | 京。今,        | 1 7. 2                                |
| Lat Ti | , <u>,</u> t         | <b>∖</b> 1 .    | 升四块成 .      | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · |
|        |                      |                 | 東區 11       |                                       |
| 图 扩子   | IXX                  | and a the same  | いたできる。      | · 格特人名英语利亚                            |
|        |                      | * * * * * · ·   | 9 /         |                                       |
| 女主角    | 专气机                  | But 12 2 1 12 2 | 5-/高景域 15%。 | i the dimensions                      |
|        |                      | 全武務合 70. EN 个   | F / 10      | a rate at                             |
| D BOY  | 专用机                  | <b>√</b> 7:     | S产类液分别      | 有足够EN使用MAP武器                          |
|        |                      |                 | E: + + 4 .  | 3.178                                 |

剩下的角色玩家可斟酌装备芯片。拥有再动的机师可以装备上非常食(SP+50),这在消磨

BOSS的HP方面是很有帮助的。

#### 为配合大家攻略,列出表中芯片中日文名称如下

EN+50 大型ジェネレ タ

EN+100=パワーエクステンダ

武器CT+20% マルチロシケオンSYS

命中+30 高性能瞄准镜

运动性+20射程+2全武器命+25 超高性能电子头脑

HP+2000装甲+300 超合金ニューZa

HP 1500装甲・250 超合金ニュ 2

HP+1000製甲+200 超合金Z

是本方法: 我无意。共可以

出土1/朱机本, 其中风震凸领

和主角业品。游戏开始归有32

个敌人,当然3058也在其

中。此时80\$\$有10万的EP。

要注意保护后直的修理、补给

系机体安全,在解决最初的10

为HP后,BOSS会在地障负责

换机体以最终形态出果。

BOSS的运动性竟然是10、这

可能是机或力史上责终ROSS

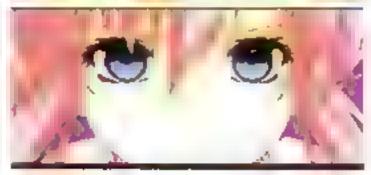
运动性最低的一个。(令怪的

是BOSS的能力值比起来才来

说上了一个档次、难道是下去。

敌人从四面八方向我们。近,







HP达到了15 万, 武器的 射程达到了 頭高20格。 这也是机战 游戏中少有 的超远射 程。而且 BOSS拥有 消耗EN的地

於武器,而且还有EN恢复。 **前作中耗线单的办法看来要被** 脱力所取代了。本作中BOSS 所处的位置是GBA中所有包扎 战》中最好的一个,他的位置 证一格的合体技只能发动 灰。这符只菱框30SS的HP打

到一半,就会发生 特殊等情。在4个 气色建筑物上出版 4个有5万HP的敌 8055他会自动物 的敌人。旁边的杂兵就不用埋 会他们了, 击坠杂兵到 定的 程度后是又会出现增援。在局 定4个5万的敌兵后,就可以集 中火力进行最高。开始 攻击时先用甲儿的特殊武器降 低BOSS的装印, 后面队友的 攻击伤と頂会更覧 な。让 D-BOY和女主角处有有援护 的位置。这时女主角剧驾驭一 个斗点就可以利用援护攻击减 去BOSS2万多的HP。最后 出前不要怎了加上努力和率。 运。钱多了是没有坏处的。 (众人:零改还要钱, 各 在爆炸声中,BOSS級 1 21 走好,世界和平了。



Sept Man Bank



随着《机战J》的发售,GBA的机 战也达到了6作。由于NDS和PSP的逐 渐成熟、更新换代也是不可必免。《机 战MX 携带版》的发售在即,大家将在 16:9的画面上再次接受"钢之魂"的洗 礼。而双屏的《机战》则更加让人有了 无限的幻想。对于即将来临的次世代 《超级机器人大战》,你准备好了吗?

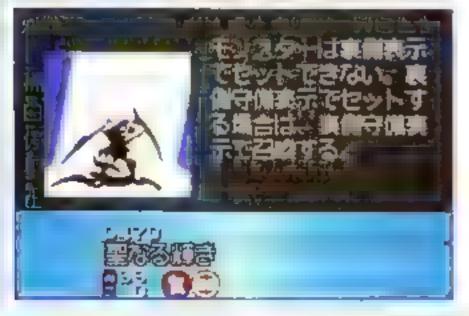
想必玩过本作的玩家都很清楚存成的最大 特色 測验系统吧! 每月一次的测验决定着 玩家的决斗者弄级,更决定着玩家的归属 准验 在将戏流程中可说是最为重要的环节、而在剂 验中,实战湖验的分值占总分值的一半 分,所以要想在明验中视颖而出就也颇在实战 测验中取得好成绩



在母次的实故制绘中、考密都为划定一个要求、而删替通过条件为·1、考宫LP为0、2、满 足一定次数的要求。其中满足条件1通过时得到的分数未必是满分。满足条件2的话得到的分数 就一定是满分 所以,如何组出能满足专官要求的手领又是在实战剧验中取得好或精的充变条 件。实践测验一共有7个。下面将分别介绍

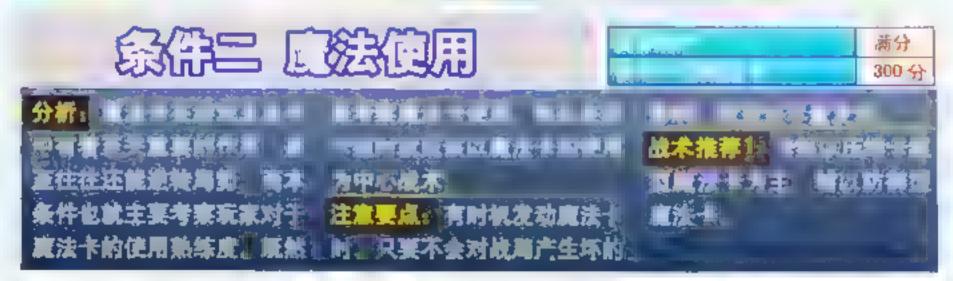


如果为了攻击怎么感识。可以放下"神 圣光鹏"以正反转效果无用武之地 用此战术的话。自己还是尽量不要放反转或果



的产品进卡发。当"种民产阶"方式后,对于 的分类的是人类感染的,此一用。从 场上的高ATK怪兽击破。

5.外,为了避免对手在玩家的强力压制 F. 1.2. 1.35 JA WILLIAM 在卡组中投入"俊足的似鸟龙"或"讨浅的本 穴"等卡。前者可利用效果进行特殊召唤,之 后可用作生祭召唤的祭皇以召唤。级督书,同 时曾能使对于行告从墨灣特殊召集怪鳥的机。 会,所以在使用前应该主题对于泰地是否有强 力怪兽: 而"过浅的摹穴"能却要注意对反转。 效果怪兽的使用和防范。



关键卡: "RELOAD"、"强歌之壶"、"天 "卡通目录" "代罪"年"等。 使的施舍"、"手牌扶杀""成金的小矮人"、 "RELOAD"主要用于解决手牌事故、同

时又是速攻魔法,发动时机灵活,用采凑发动魔法数相当不错。

"卡通目录"更是凑数的不二选择,当抽上 手一张"卡通目录"后一般就意味着玩家的魔 法发动数得加3了。当然,如果卡组中还有一 张"卡通世界"的话,那抽到一张"卡通目录" 就能发动4张魔法卡,也就完成了将近一半的 指标。

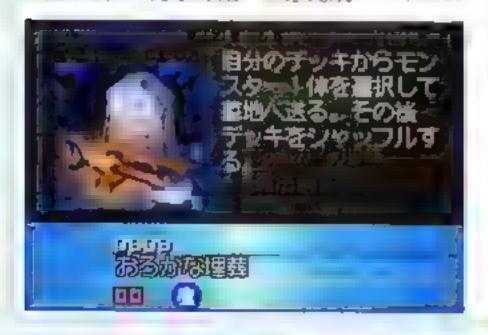
"代罪羊"没得说——速攻魔法,又可做防御时的墙壁,而剩下的几张关键卡都属于抽卡压缩型的魔法,没有多少需要讲解的。

由于该卡组以发动魔法为主要目的,所以可以放入与卡组相性极好的"主立图书馆"、"魔法再生"、"神圣魔术师"等卡。"王立图书馆"有着通过发动魔法增加魔力计数器,并在去除3个魔力计数器后抽一张卡的效果,此效果在本卡组中将得到,被大限度的发挥,也能为更多魔法卡的上手做出,美歌。同时,"王立图书馆"高达2000的防御力也能在防御时起到一定的障碍作用。

"魔法再生"、"神圣魔术师"都是为了回收墓地的魔法卡而放入的,它们能够证玩家最大限度地榨干魔法卡的剩个价值。

战术推荐2:极端的魔法使用战术——"现世与冥界之逆转" 卡组 改:

"现世"元、界之连转"卡组马来企業主效 举抽卡战术,为争在第一回合完成ETK (First





Turn Kill), 这也要求"冥转"卡组得使用大量魔法,也就使得"冥转"卡组有了在该测验中出场的机会。当然,在这里要测验的是概法使用,所以也得对"冥转"卡组进行适当的修改。

关键卡: "RELOAD" "强欲之壶"、"天使的施舍"、"手牌抹杀"、"成金的小矮人"、"卡第目录"、"太阳书"、"月之书"、"愚蠢的埋葬"、"过浅的墓穴"、"变形量" "未来壶"。

关键卡里面和战术1里的就不解释了、需 要 重点解释的是后几张卡:"变形壶"和"未 来壶"。本战术中心,与其他卡一起形成强力 的抽卡COMBO,"悬在的埋葬",为了"变形 節"和"未来前"尽快下墓地而准备的引子。 另外,在不需要将"变形壶"和"未来壶"送 进摹地时,可以选择 其他怪兽,例如"混炸的 浑魔术师"。只要卡组有修粤就靠发动,这也 是此卡荣入该卡组的原因之一。"过表的录 穴"。实现 COMBO 白雉化剂,既能 1 复利用 墓地的"变形壶"和"未来壶",也能配合"愚 蠢的埋葬"使它们尽快上场。"太阳书"、"月 之书"。COMBO 嚴重 妄的志轮,能够最有效 率、最大限度地使用/停警的反转效果, 而主要 目前自然是"变形壶"和"神圣笺术师"。另 外,"月之书"作为速攻魔法。还能在对手攻 击宣言时发动以阻止对手攻势。

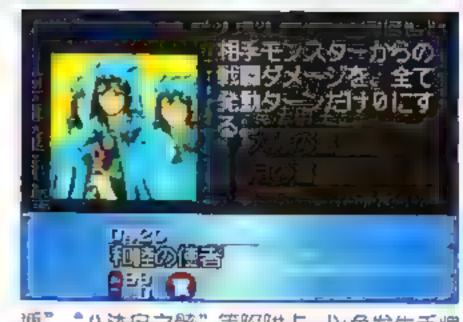
# 多ि 图明通用

具体条件 使用 D 次程度性 满分 300 分

建议加入卡: "和价的使者"、"攻击无力 唇"、"圣防护罩 反射之力"之类的防御型陷化"、"炸裂装甲"、"破坏轮"、"落穴"、"吸收 阱。

首先是"和睦的使者"。该卡发动时机极为 灵活, 防御效果也极强, 实为温存防御性卡组 居家必备之良药。剩下的几枚陷阱卡都有陷碍 对手进取的效果,甚至还能恢复生命点数,所 以本卡组不太担心可能会被强攻所压制一 想对手每次一发动进攻就中陷阱的郁闷表情, 玩家应该很爽吧(笑);另外,本卡组中还可 以尝试加入"强欲之瓶"、"八汰鸟之骸"以压 缩卡组,同时增加陷阱卡使用数量。

除陷阱之外, 玩家不妨考虑在卡组中投入 "王家神殿"这一魔法卡。发动此卡后、玩家 的陷阱卡在伏盖的回合即可发动这一效果,可 以使玩家在一回合内发动抽上手的"强欲之



瓶"、"八汰乌之骸"等陷阱卡,以免发生手牌 事故。

总之, 做一回利希德的感觉是很好的哦

# 

满分 300分

分析。这里的直接伤害挨倒 除成品伤害养的效果伤! 順不是直接攻击造成的 战斗伤害。所以在组卡组时 应当多加入一些有伤害效果】

注意要点: 再次重率 把直接伤害和直接攻击划上等 战术推荐。一说到效果伤害。

**法家實影舞測的座後就是25 是的自闭禁血卡组吧** [2] 本次我们就用自領卡组来迎 截

关键卡:"超重力之网"。

"超重力之网"在本卡组中可说是不可或 缺的防御战力,为玩象不主动攻击的自闭打 法提供了安全保障。可惜的是(GX)里没有 "等级制限B地区",否则自闭卡组将要让人头 痛。

推荐卡:"隔形鸟""熔高魔神""死亡 考拉"、"内置式机枪"、"拷问车轮"、"皮动加 , 农炮"、"魔法之筒"、"破坏轮"。

"隐形鸟"可以说是自闭削血卡组的标准 配置了,其每反转召唤成功一次便可以给予 对手1000点伤害。而它1700的防御力也可以 应付下下级怪兽的攻击了。当场上存在"超重 力之网"时,想必对手一定会相当头大。

"熔岩礦神"的使用上要谨记一点

不可打无把握之仗,在自、没有"起手力之 网"保护时,如果没有十足的防御措施,还是 不要召唤它为妙。当然, 如果对手场上有认订 厌的怪兽, 那就另当别论了。 否则, 送给一个 3000 攻击力的怪兽可不是件好玩的笔。

"死亡考拉"、"内置式机枪"都是根据对 手的卡给予对手伤害的,这也与卡组有一定的 相性。在自闭卡组直前,对手的手卡和场上卡 片心然不少,这一次效果发动下来也能给了对 手不小的伤害。再加上"死亡者拉"高达1800 的防御力, 也能在"超重力之网"上手前应付 下对手的下级怪兽的攻击。

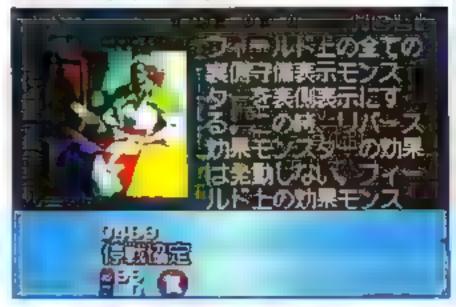
"拷问车轮"在此类卡组中也算是常客了 "六芒星的咒缚"的追加效果版,封锁对 手怪兽行动的同时还能在自己的准备阶段名争 对手500点的伤害,这样的效果使得本卡在效 果伤害卡组中不难找到他的位置。

"波动加农炮"又是为本卡组召唤胜利的 一把钥匙。在玩家的主要阶段将场上的"波动 加农炮"送进墓地, 计算其发动后所经过的玩 家的准备阶段数目,并可给对手造成此数目 1000点的伤害。可见。"波动加农炮"也是 把封喉利刃,以它为中心也能组出卡组呢!该 卡在本卡组中应该见好就收,不要抱着用此卡 OTK (One Turn Kill) 对手的想法,毕竟在本卡组中除了"波动加农炮",还有着一大票能放对手血的家伙。

最后的"魔法之筒"、"破坏轮"都是大家 耳熟能详的基本卡,它们的用途大家也都很熟 悉了一阻碍对手攻击并给对手造成生命点数 伤害,而这些伤害都能计算到本次测验的直接 伤害之中。

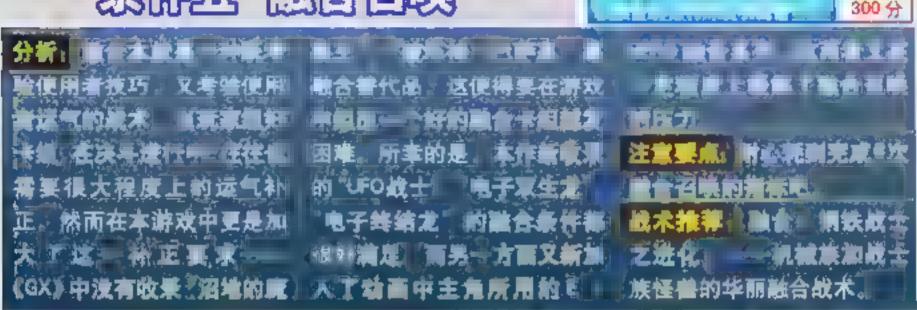
另外,如果玩家卡组中反转效果的怪兽不多的话,强烈建议加入一张"停战协定"。此卡能在一定程度上防住对手的反转效果,并也

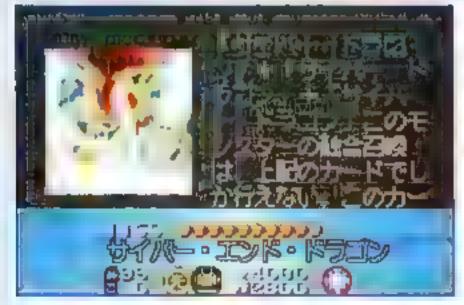
能给予对手不小的伤害。



萬分







关键卡:"元素英雄 入稻或人"、"元素 英雄 闪电巨人""元素英雄 闪光火类翼人" "电子双生龙"、"电子终结龙"、"UFO战士"及 以上融合怪兽素材、"融令"、"镜合三农"、"奇 亦之融合"。

"元素英雄 火焰翼人"等元素英雄系列的融合卡在融合上比较随意,"元素英雄 溺翼 侠"、"元素英雄 爆热女郎"、"元素英雄 杨 1 侠"、"元素英雄 闪中侠" 虽然在攻防上弱了点,但是他们之间的组合方式多样,也还算能弥补点攻防以及效果上的缺憾,最可贵的是这几张融合素材都是战士族、而"UFO战士"也需要战士族做融合素材,所以专组可以围绕战土族为中心进行组合。

民为元素实施系列的几个测价经等政制力 实在太低。所以为了保证部户与母场生,我又 加入了"电子龙"。"中子龙"的制度已吸"力 能够给予敌人实制,并靠此等否则上上动。而 两体机。体料可以活致之行,是"也是"可子及何 以进入本融合卡维的资本。

"融合" ·····-- 認、绝对的关键卡、没有任何解说的必要。

"融合回收"可以回收卡组中珍贵的"融合"卡,以便将其投入到下次融合召唤中,这点可以说对整个卡纸的运行行车全关于黄的作用。不仅如此,"融合回收"还能可以是也中的一定营材。这样还是将保证融合材料的充足,从而是免了陷入巧妇难为无米之炊的尴尬境地。

"奇迹之融合"同样也是将京地的卡片进行再利用 从零地去除"融合系材"、融合特殊召唤元素英雄系列的融合怪兽。如此一来,首先是蒙地怪兽"第一春"到来,其次,省去了使用"融合"颁法的过程,使得融合要求到农降低,便于轻松完成融合、最后,因为是从零地选择融合素材,也就降低了手牌的压力,不用刻意将融合素材留在手牌中。

满分

300分

推荐卡:"救援狗"、"异次元女战士"、"流 氓的佣兵部队"、"增援"、"战土生还"、"愚蠢 的埋葬"、"摩天楼"、"RELOAD"、"英雄标记"。

"救援狗"在本卡组中能够起到"融合回 收"的部分作用,可以考虑少投入点。

"异次元女战士"、"流氓的佣兵部队"都 是战士族里的基本卡, 有极高的泛用性。因为 本卡组以元素英雄为主,所以投入这两张战士 族卡片也有极好的相性,在必要的使用还能和 "小小UFO"融合召唤"UFO战士"。

"增援"、"战士牛还"这两张卡的加入都 是由卡组的主架构决定的。既然围绕战士族组 卡,这两张卡就必不可少了。"增援"能够将 元素英雄系列的融合素材检索上手(除了"元 素英雄 闪电侠"),还能够根据场上局势检索 "异灰元女战士"或"流氓的难兵邬队"以化

解危机。"战士生还"又有着优秀的回收能力。

"愚蠢的埋葬" 凭借其效果也应该能够在 本卡组中占有一席之地,它既可以配合"奇迹 之融合",也能够配合"战士生还"使用。

"糜天楼"能在一定程度上弥补元素英雄 政事力上的先天不足,但是其效果的局限性不 能保证元素英雄能在对手回合生存。如果专组 的卡太多的话,建议压缩掉它。

"RELOAD",解决手牌事故之用。

"英雄标记",当自己场上的怪兽被战斗破 坏送到墓地时发动,可以从自己的手卡或者卡 组选择一只4星以下的名字中带有"元素英 雄"的怪兽特殊召唤上场。这样能够更有效秦 他召集融合素材。

一 競后,如果卡组还有空位的话,不妨害虑 下放3张"闪电龙"和"双头雷龙"。

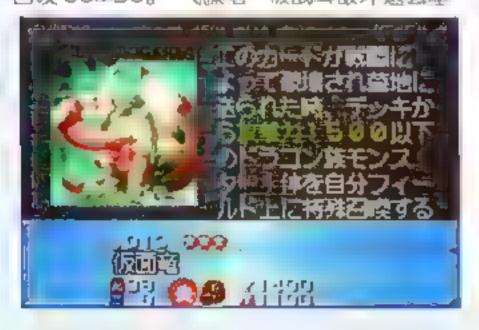


0.45 表示工能會無無容事。 **化三、油金空电**选用的进行值制 特殊召唤。效果特殊召唤以 注意賽点: 黃准时机主动出 以数集特殊召唤不 及苏生传集召唤。而这里面 **造。在自己回合用拥有検索制** 斯拉索斯基基泽斯 又属效果特殊资格最好满 <u>乘召唤效果的怪兽去进</u>符自杀

关键卡:"未来壶"。

翻倒的卡全能吞唤的话,瞬间就能完成一半的 , 指标, 同时, "未来壶" 也是号称"以一敌五" 的防御圣物, 战其兵司, 无关键卡引的主牌。 推卷上:"专掌里"假面龙"、"巨大老 鼠""亭建飞鼠"、"杀手蕃茄"、"巨大病毒"。 首先介绍"飞碟龟"+"假面龙"的特殊 召唤 COMBO。"飞碟电"被战斗破坏送去墓

"未来啦"的特殊召唤能力相当强。只要



她的时候,可以从卡绢选择一只攻击力1500 以下的炎原性怪兽。正面攻击表示特殊召唤到自 己场上,"假面龙"正好满足这一检索要求,所。 以"飞碟龟"被战斗破坏送去摹地的时候可以 先检索"飞碟龟"进行特殊各项,当卡组没有 "飞碟单"后就特殊召唤"假面龙"。假心龙波 战斗破坏之去墓地的引导又回以利率未经津源。 下的"假面龙"进行特殊召唤。只要保证2张 "飞碟龟"和3张"假面龙"都在卡组中的话。 这 欠COMBO 流針元成作汉特殊召录。

接下来的"巨大老鼠""灵灵鼠""杀 手蕃茄" + "巨大病毒"的COMBO 道理都和 "飞碟龟" + "假面龙" COMBO 基本相同。个 人推荐"巨大老鼠" + "高速鼯鼠"的COMBO ——在特殊召唤的同时又能回复生命点数.更 能起到防御作用。

另外,这些卡再配合所住系的卡片将会事 半功倍。

后记:"《游戏王》系列"博大精深、这些实战测验的解法绝不是这寥寥几千 学能尽达的,本人道在此略为抛砖引玉之举,如有纰漏还清大多生山。

# 

文 KAKUSIKI



20 m, 5 m or 1 m or 1 m or 2 like 1 m or 1 m THE REPORT OF THE PARTY OF THE 进 《有音票外表》中大直升 學的養養環院表於豐豐在江湖內尔小數正理 資化浮金 国 所以这次要为大家介绍的就是



《加内尔小队》专用的带杀方式。加上上次没有介绍的剩余的两个原本关道带杀方法。原关10种

首先准备工作和《布鲁斯小队》版本基本 差不多。由于要得到能够抄杀BOSS的高攻击 力,所以心灵窗户的BJG不可少。方法这里再 说一次、網程序"幽默感 (ユ モアセンス)" 装备错误、最简单的方法就是不压线、然后装 备上2个必备的程序。分别是 CUSTOM1 (カ スタム1) 和 CUSTOM2 (カスタム2)。切记。 程序里不可以放入"BUG 停止(バゲスト) ^ )"这个程序,否则心灵窗户的 SUG 会肖 失。这样。来就会没有气制。但我们放"起级装 甲"这个称字子。所以、为了防止不小心被敌 人的攻击令牛路低,乖命导致利杀失败, 我生要 尽可能多地在文件夹望面放入"慧骞" 灵志志 片,也就是4款。然,根面自己所负的秒季 战术组合好自己的心户文件火。除了支要的主 力CHP以外,还应该放入4家ATTACK 10. 4 张占地(最好是 \*)、一定無應(フルカスタ 4),尽可能多的快槽\*有"等华从放了扩展 到,其他的就要看BP了、一些ATTACK 30. - 张双色点(ダブルホイント 巻) 収得更要 放入4张"rip均包包"或图NAV 20。还有 张很重要的CHP就是语音级CHP 原果特 加ザクフラス」。用"声音代替名きな 的原因和《在严重主队》中一样。第二是大的 其在战斗开始上现的几季点,第二是因为10个 只有一句合句句, 可以上到15年第一句合意。

做完上还准备工作"6."就可以准备开始和 BOSS战斗了。同样地、第一次遇欠不推荐硬

普通的各克人形态风虚与。15年4年,21倍的发击。

打。因为秒杀BOSS 的过程可以说是对大家的 个运气的考验。所以准确地做法是第一次兆 跑,然后使用"索敌"(60002的肌个山エネミ チ的东西),然后 SAVE,记住,这点很手 要。因为"索敌"这个道具是有一定时间限制。 的。所以需要适当的 S L 。一切准备终了以 后 LET S GO (除战术 o~9 外, 其余为 (加内尔小队) 中专用的抄杀战术。)

主力CIP: GGA级GRP - IQ在个(メ テオナ・ケル) 朝。JCIII: ritt (,ATTACK 所其。系列。

这个组合的地位相当于《不管斯小队》1 的"圣梦"。与圣梦标式、沙岛的建造 OF P.O. 而且今丰高。不过不足之处则是攻击力不够 高、这付FORTE XX 以标单件的敌人无法构 矛。战本义际受印如下: 开钱 .. 利用? 次方 **地把敌人推至最后排,看准同年或顺怒状态使** 用附加了攻击力的陨石拳就可以了。机(行 便。攻击力总计 1以达至 100 00 10 10 101



力。

×8×2 2560,对于一般的BOSS来说都是相当可观的伤害了。使用后大家会发现这个组合最大的优点就是实用!这也就是为什么我第一个向大家介绍这个方法。

#### **尤坚心性的暗黑钻**子

主力 CHIP: DARK 级 CHIP 暗黙钻子 (ダ クドリル)。輔助 CHIP: 占地・1~2. 隐 身。

这个组合对应的是《布鲁斯小队》本里的"混沌搜索"的秒杀方法。方法是开战后占地1~2次(随便个人喜好),然后蓄力攻击连发就是了。和"混沌搜索"相比,有优点也有缺点。优点是这个攻击有防御崩坏效果,对付骑士人相当奏效。但缺点也很多,首先攻击力不够高、虽然很稳定"(一次600伤土"),而且不是瞬时攻击类的,所以比较浪费时间。如果要使用这个战术的话,建议大家把蓄力能力加到LEVEL5,这样会比较快,有效率点。录象里是以LEVEL1的蓄力能力录的,所以发动一次要蓄力老半天。总体感觉没有"混沌搜索"采得好用。



主力CHP: 各科多長攻击CHP或PA组合。辅助CHIP: DARK级CHP 暗無附加(ダ クフラス)。

黑語對加的真正价值在手它的混沌場合数字混沌。数字混沌的蓄力攻于「以强化一般不能够强化的PA组合。以无限机构以个PA为例,它的组合集要3部连军的机关检。由于是连军的、所以象权色等和攻击对抗。由于是连军的、所以象权色等和攻击对于。但是就算是\*与心片也是不能够一起要制的。但是就冲融合同,由于附加部片变成了蓄力攻击就可以方便地为无限机枪加上 60 点额外攻击机可以方便地为无限机枪加上 60 点额外攻击机。使得原本攻击力并不高(为 20 20)的小鸡一下子变成风罩,而且时间只有1回合。过

了这个回合以后,还可以使用同步,攻击力下子从原来的400 突飞至 [(20+50) × 20] × 2 2800 伤害。同样的,由仙人球构成的仙人球舞,用暗黑附加强化以后,也能够达到惊人的效果。虽然说强化后的威力很可怕,但是也是需要相当好的运气。这里就需要有"急速人(クイックマン)"的改造卡来帮忙,因为它开始就自动附加了快槽的效果。

在没有改造卡的情况下,一定要按照如下 攻击方式才能做到10秒内秒系BOSS。第 回 合、快槽+满槽·L R键马上进入CUSTOM画 面。第一回合,混沌融合+PA发动,在这一回 合的5秒里为PA附加上50的攻击力。然后等 到第3回合,找到同步或惯怒的机会出手 条 件比较奇夠,所以不到万不得己,不是很推荐 大家用这个方法,因为成功率低。



#### 四、更须追尾的地狱回避。

主力CHIP: C G A 級 C I IP 里 弗尔特 フォルテアナサ )。輔助 CHP 及作力、攻 主的加系列、NAV + 20。

和《布鲁斯小队》本的巨黑版的样,是通过强化势尔特来达到。击毙的效果。同样地,攻击高、命中高、必要的CEP少、是这个组合的最大的魅力。攻击力展高。对众人到150-60-30-20+20。4-2-23-20,基本上能有的BOSS都能秒了。里 弗尔特和《布鲁斯小队》的弗尔特不同、使用对源或主要有。



的站位。一般来说,站到自己场地最后一排的中央就可以使攻击完全命中对于,还有一点必须注意,地狱回旋是属于贴地攻击,也就是说,遇到洞的话会掉下去的。所以不要在有洞的场地使用。

#### 五、EXEA 直经製料及 也预用证据

主力CHIP: 曲棍球PA——地狱曲棍球(ジ イクホッケー)。輔助 CHIP: 占地×1(切记, 只能一个)。

看过以前《EXE4》秒杀BOSS 录象的各位 应该还记得那个经典的曲棍球3的无限连杀战术吧。这次由于曲棍球被弱化了,连王数达不 到一定的要求,而且连击也不会形成同步状态,所以这次用单发的曲棍球很难 K O 掉 BOSS。那么好吧,单发不行就组合起来用。使用曲棍球的PA 来攻击。不过,这次的攻击力有点问题,全中加上同步的话,伤害也不过1800,所以对付那些高中P的BOSS 就比较无力了。若是用暗黑附加强化 下的进伤害会上升到2700,效果不错。



#### 大。 「同時」的「注例」と注意は「数子」。

主力CHIP,MEGA级OHP 数字球。網 助 CHIP,双色点,攻击时加系列。

首先说 下,攻击与式是直线发击的。之间不能有障碍物阻挡(包括敌人放出来的可以被破坏的东西,比如阴影人的蟾蜍,云人的云等等)。这张CHP的攻击力可以自由调节、攻击力在0~99内,具体是根据自身中的缺乏?位来决定的,也就是说《自己的HP局两位是93时能够达到最高的攻击力(录象至我用了80)。如何才能自由地控制,中呢?很简单,用离。首先准备好一张死亡竞赛的,再用毒死自己的HP最后两位变成九十几。直接去错网络也可以,踩点毒使自己的HP的第一位是9点可以了,不用一定可以去99。然而加上一堆的消脆攻击



CHP, 总计可以给对于 (99+60+30+10+10) · 5 · 2 2090 伤害。一般也都可以孙了。只要十位在 9 字头的,就可以打出 2000 以上伤害。

#### · C. PA F由生物

主力CHP: 陨石3C × 2 (メテオア ス3), 宇宙人SP DS (コスモマンSP DS)。網助CHP: 双色点、ATTACK 30,

这是一个用PA 做为主攻手段的组合。攻于力总计可以达到(60 60 30) 9、12700 伤生。当然这是全中的特况下。安全部命中的话,对手必须处在中间。行才可以。否则的活会看1 3的攻击MSS。不时,就算是MSS了,仍然能够打出1800的伤害,所以这个组合还是比较实用的。而且攻击阿特等通效果,就算行降得物存在一样能够解析,也攻击例对于,在《加内尔小队》中,是是,以考虑提入上TACK、30 替换或起冲器子的黑,附加来多加20的攻击力。使攻击伤力是一个,2040、从而可以忽略敌人的位置直接利杀。



#### 八、月月 5任 米 八田 5年 7年 及上次

主力CHP。属性和克CHP。辅助CHP: 双色点、攻击阿加拉克片。

对手特定的有属。質的BOSS,我们自然 ] 以有特殊的方法来 季神他。武想 下,比如对 付战举人,他自身是 草属性的,被人克。2倍, 我们在地上铺上草地,用人攻,2 2倍,我们



140, 附加上双色点, 再加上一堆攻击附加, 伤害 頁接 就 达到 了 极 算 恐 怖 的 (140+60+30+10-10)・2・2 2 2000 要是从(布鲁斯小队) 摘到一张 10 秒内的汽油人 SP (ナハ ムマン SP, 的话, 不用攻击附加就直接秒掉了 由此可见, 合理地运用属性是相当重要的! 另外影象中还举了一个只用一张没有附加任何攻击力的 CFIP 直接秒至蟾蜍人的例子来说明属性的重要, 具体看录象, 这里就不多说了。



上力CFP: 軍发的域力に大光攻むCHP。 輔助CHP: 普更级CFP 章人傷(ワラニ ンギョウ)、双色点、攻手制加条。

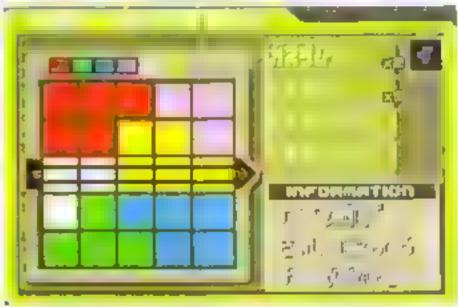
章人傷的作用是社艺自己一次受到的伤害 数值附加结对手。也就是说,如果我们用高收 击力。广范两次击门时命中对手和草人偶的 话,那么伤害输出是很高好的。不过要注意的 是,草人偶的攻击力最高是939,好象不能超过 这个势眼。而且投掷草人舞的野屋,要仍到敌



方的最后一排去,因为这样可以防止被敌人的 攻击误伤而破坏整个战略。用梦愈,PA(ドリムソード)的话效果不错。要注意的是,不是 任何的东西都可以可草人偶配合的,置物系的 是不允许和草人偶放一起的,因为我方只能在 场地上放一个东西。所以象黑炸弹和定时炸弹 这种东西是不能和它并用的。

#### 中。 基暗的勿示 BUG积盈超派

主力 CHP: GIGA 級 CHP BUG 新 蓋 (バゲチャ ジ)。輔助 CHP. 双色点, 攻击附加系列。这个战术之所以放在最后说,是因为这个战术是黑洛克人专用!而且是一种可以说是自虐的钞杀方式。BUG 积 蓋的作用是让自己的身上每一个BUG 变成一发 子弹,一发攻击力200。所以战斗开始前,就要把自己的NC 装有塌等余,尽量引起尽可能多的 BUG、录象中



我利用如果的NC构实总式制作引,了这个3.6。 下图显示了一部分,为此为,标识 BUG、移动 研製,子单卡力,受伤中的5.3。CUSTOM 作 图,心灵氢户BUG、异产状态BUG。然而并以 些BUG而数人升炮即"



以上的10个战术和上一次介绍的总计20个战术肯定不是所有的,而且也不排除有更好的战术。这次的战术只是起到一个两大家升拓思路,供揽转引压之用。最后仍然祝愿大家抄杀BOSS愉快。

# 回袋球怪详尽纷析

文 PM525 ニルス 编 马修

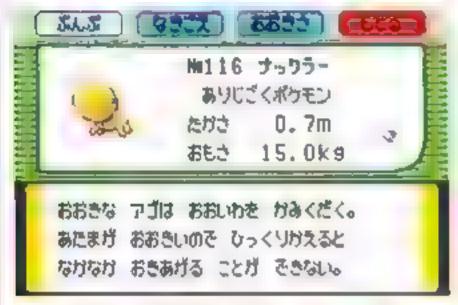
# 外後。退化神动

相信各位口袋FANS在对战方面。 很看中的一条便是该精灵的实力高低 吧?比如攻击有多强、速度有多高

然而这并非是绝对必要的,退一步来看。其实不少尚未进化完毕的精灵、虽然它们未必能力高强、但总有这点那点很特殊的地方——虽然它们的进化形态不完全。但它们在对战中有着不可取代的特殊地位。对于这些没有进化完毕的精灵、在这里就站且戏称为"退化"吧。这次我们就来看看个中的微妙之处。



栖息在干燥的沙漠 之中, 在研钵状的巢穴 中静静地等待猎物的接 近。



#### 能力方面

#### 种族值

| HP  | 45 | 攻击    | 100 | B/rebi | 45 |
|-----|----|-------|-----|--------|----|
| 45攻 | 45 | \$115 | 45  | 逆变     | 10 |

#### 各项能力极限值

| - | HP | 294 | 攻击             | 328 | BA 900 | 207  |
|---|----|-----|----------------|-----|--------|------|
|   | 特政 | 207 | <b>4</b> 5 105 | 207 | 連續     | 1 30 |

属性为地面, 受到的攻击效果如下:

效果加倍:水、冰、草:

效果减半: 岩石,毒:

无效: 电:

特性为以下中的一个:

沙地獄(ありじごく),在场上时禁止对方逃跑和交换。对飞行系和浮游特性精灵无效。 怪力钳(かいりきバサミ),自己物理攻击不 会下降。

强烈推荐第一种特性。

#### 升级所学招数

: 佐突(かみつく)

09: 扔沙(すなかけ)

17: 偷袭(だましうち)

25: 沙龙卷(すなじごく)

33: 睽碎(かみくだく)

41: 挖洞(あなをほる)

49: 沙尘皋(すなあらし)

57: 破坏光线(はかいこうせん)

#### 可以装的技能机器

| 06 | 10    | - 11 | 15 | 17 | 19 | 21 |
|----|-------|------|----|----|----|----|
| 22 | 26 28 | 32   | 37 | 39 | 42 | 45 |
| H4 | H6    |      |    |    |    |    |

#### 可以从NPC处学会的技能

いばる

いびき

いわなだれ

こりえる

すてみタックル どろかけ

- 13 10.11

ねごと

のしかかり

みがわり

ものまね

#### 推荐用法

相信各位都一定很熟悉大鄂蚁的最终进化 形态吧?没错,这使是钢天王使用的沙漠龙的 初级形态。自然,它没有最终形态优秀的防御 属性、能力上似乎也只有攻击特别的突出,其

#### 遗传所能学到的技能

| 技能名称              | 載力  | 一 命中率    | PP  | - 養果                       | - <del> </del>        |
|-------------------|-----|----------|-----|----------------------------|-----------------------|
| 起風(かぜおう )         | 40  | 100      | 35  | 能打中飞天的敌人且成力倍增              | 和〇12号巴大螺 9 7 3 遗传     |
| 着气 へあいため          |     |          | 30  | 使用后容易命中显言                  | 和123号で天欽蝉(ストライク 遺传    |
| 电光石火 こんしいせ カ      | 45  | 100%     | 30  | 必定先出                       | 和123号で天螳螂(でトライク 虚传    |
| 生血分銷 虫虾 品獨之所      | 最步發 | 5120 - 2 | 讨比例 | \$ 50% \$ 50% 在 註 · 值 · 绿? | 宝石 人数本中铺提到大鄂敦时 身上有5%几 |
| <b>準携帯・+ ↑ ↑↑</b> |     |          |     |                            |                       |



他腾际于属狱益难精痛此意地来不而是地沙狗人,的中手选挑特系统。忍实由面地得为化猎因注沙的地

面属性没有物理弱点,还能化解电系攻击于无形, 有准对方使用电系攻击的机会就可以上来猎捕了。常用努力值分配格式也都是体力和物理攻击满,特殊情况考虑把物理攻击的努力给另外一防。

诚然,仅仅只有地面属性+沙地狱特性这条的话。那么大驾蚁是无法与乔若同样病性特性印速度"强的" 地震相比,它所独有的优势。大抵也还是那能与点终形态烧美的攻击力,以及更多的特殊攻击招数。如果说当大鄂蚁遇到三地鼠,还真未必能新喜胜负。

具体来说, 大概分为以下两个方面进行分析:

一、发挥物理攻击的长项。这比较相对容 易实现,本系杀伤技地震,能有效震慑到地面 系所克制的电系岩石系等精灵,以及弥补地震 打击乱的岩崩,还起到威胁着不怕为地狱特性 的飞行系等精灵的作用。此外,电光火石也是 不错的选择,弥补速度缺陷,也避免被某些干 扰技巧破坏攻击套路。自信运气不错的明友还可以去尝试压制,一旦麻痹生效,那速度便不 再是什么问题了。

喜欢游击作战猎浦对手的训练员们则更钟 情于给大鄂蚁装上专爱头巾来强化它的杀伤 力.因为对手不能交换,那么也不存在使用专 爱头巾以后攻击招数落空的情况。

二、充分利用沙地狱特性,开发潜能。这个其实就是考验各位的想象力了。比如给它学保护——令对手总在能行动的回合攻击无效。 打算让大部蚁压制全场的,则会去研究怎么使用分身、蓄气、替身这些辅助强化技巧——趁 着对手没有奏效攻击的时候,先不忙一击灭 之,而是自己逐渐把自己的能力强化上去,最 终形成气候之后再抬抬手废掉眼前的障碍,之 后凭借强化过的能力再及几只也不是什么难 事,被对手的唇牌类精灵纠缠得头疼的训练员 们、倒也可以选择带上咬碎、岩碎、剧毒甚至 打滚等技巧的大鄂蚁,逐渐瓦解盾牌,恶趣味 的人们。也许会考虑弄一只擅长特殊攻击的大 鄂敦吧,招数格式大约是她震+特殊攻击,把 特殊攻击和体力的努力值加满,拿亿万威力吸 取这些招数欺负地面系近亲、指水系天敌的 油、而凭借物理攻击力的基础、地震还是有着 不俗的效力: 更夸张一些的, 会祭出虚张声势 + 替身这种赌博性质的万灵招数,看对手活活 把自己抽耳光至死也不能退缩;相反、想保守 打法的话、那便用睡觉·梦话 呼噜来慢慢消耗 吧,还顺便治疗意外中的烧伤等异常

一言以概之,便是遇到难以伤害到大鄂蚊的晴灵以后,需善于发挥想象力。活用各类技巧, 来利用这个绝佳机会来达到举一反三的效果。

双打场合,沙地狱特性能不必动手就困住 对手的两只精灵,加上地震的广阔杀伤范围, 塌角的两体手怕效果,大置蚁上有,有天狐厚 的优势, 每用保护来提高自己生存率吧,只有 自己能交换精灵,就等于是把一半的主动权牢 牢痕在了手中。

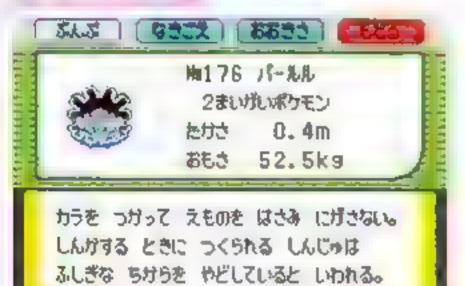
只不过,复制特性和具备吹飞或吼叫特性的精灵、需要大鄂蛟特别提防。有者能反应来,利用沙地狱特性"举一反三",以其人之道还治其人之身,后者则是无法长时间困住(注意不是抓不到),然而、大家不妨凋整一下队伍、令其就怎以后、后再更加对吼。者不利。

大鄒蚁的耐久度比较低,个头小力气大,但若能善于把握时机,灵活游弋,也是 件强力的秘密武器。最后,附上LV5时无性格修正无努力的极品大鄂蚁的能力、供各位生蛋时参照对比。





由结实的外壳保护 着, 生中只能产生出 一粒完美的珍珠。



#### 能力方面

| 4  |   | _  |    |   | ndn. |
|----|---|----|----|---|------|
| 5. | ш | Б  | ъ. | и | e.   |
|    | 7 | FI | "太 |   | -    |

| HP | 35 | 攻击    | 64 | B5 (88 | 85 |
|----|----|-------|----|--------|----|
| 特敦 | 74 | 45 (初 | 55 | 沙鱼     | 32 |

#### 各项能力极限值

| HP | 274 | 攻击 | 249 | N5 880 | 295 |
|----|-----|----|-----|--------|-----|
| 特攻 | 271 | 特的 | 229 | 速度     | 179 |

冯性为水,受到的攻击效果如下:

效果2倍:电,草:

效果减半,水、冰、钢。

特性为贝壳装甲(シェルアーマー), 自己不会 受到会心攻击。

#### 升级所学招数

- ---: 贝壳夹(からではさむ)
  - 、水铁炮(みずでっぽう)
  - : 漩涡(うずしお)
  - : 铁壁(てつべき)

#### 可以装的技能机器

| 03 | <b>0</b> 6 | 07 | 10 | 13 |    | 14 | 17  |
|----|------------|----|----|----|----|----|-----|
| 18 | 2          | 27 | 32 | 42 | 45 | н3 | 417 |
| HB |            |    |    |    |    |    |     |

#### 可以从NPC处学会的技能

いばる いびき こごえるかぜ こらえる すてみタックル ねごと のしかかり みがわり ものまね

#### 推荐用法

珍珠贝,装备深海之牙后特殊攻击翻倍, 装备深海之鳞后特殊防御翻倍,颇有佛靠金装 人靠衣装——不,贝壳霏深海装的意思。

常见努力分配方法是把体力加满,然后视 装备道具选择加特殊攻击或者特殊防御。

有人把装备深海之牙的珍珠贝比做水中的 皮卡秋,一乘浪一冰冻光束杀遍天下,求雨以 后更甚,其实就使用方法而言,它更像嘎拉嘎 拉一些,在某些方面依靠属性和耐久能独当一 面,不出手则以,一出手便灭人,可缺点就是 速度太慢太慢,嘎拉嘎拉接力一次高速移动就 能压制全场,而珍珠贝则可能需要两次甚至二次(所以也有把努力分给速度的配法)! 柏颅的 弥补,珍珠贝有怪异光这类依靠运气的干扰技巧,也不至于看到鬼蝉和高特防的水系盾牌就像服一一具实,若无法追求觉耐力来弥补攻击死角的话,那么在接力速度以后使用替身+虚

是海之牙的问题主要是每打击死角和自身基础能力限制,而深海之鳞或没太多的问题。 属性良好,耐久超高,贝壳装甲特性防止被人意外会心重创。纯粹消耗怎么用它就怎么用: 下毒、混乱、麻痹(压制)以及睡觉梦话呼噜消耗。利用铁壁强化物理防御,此外还多个稀有技巧贝壳夹击。攻击兼消耗还防止对手随意换人来车轮战——同其他纯消耗精灵一样,携带少量智能效果的攻击技巧能强防被对手的就拨封住行动,照样干扰对手策略。平时也要多留

#### 遗传所能学到的技能

| AV EL IN C. P. M. C P. A. D. S. |    | 10000 |    | ** <b>意果</b> ************************************ | Section 17 - American Inc. |
|---------------------------------|----|-------|----|---------------------------------------------------|----------------------------|
| 怪舞光(あやしいひかり)                    |    | 10096 | 10 | 散混乱                                               | 和228号巨铟飞鱼(マンタイン)選り         |
| 超音波(ちょうおんは)                     |    | 55%   | 20 | 敵混乱                                               | 和226号巨密で鱼(マンナイン)選(         |
| <b>坂泥 5 (新一)</b>                |    | 100%  | 15 | 使用后自己支到电系攻击时伤害丰政                                  | 和260号巨点標 ラケ・ 、 遺传          |
| 展動をよめかり                         | 85 | 100分  | 15 | 30% 机车号放布语                                        | 和PP ,或否证 10 / 25           |
| 確構に リア                          |    |       | 30 | 自己防索力升 级由073号格刺水母                                 | トラケッケ 遊传给222号太阳病:          |
|                                 | :  |       |    |                                                   | (サニーゴ)、再適份給珍珠贝             |
| 精神回夏 サブレー・コ                     |    |       | 20 | 自己从中岛 海痹 烧伤状态解除                                   | 和222号太阳亭湖 年 土1造传           |

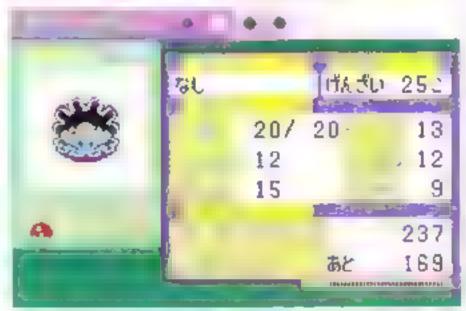
神各种牵制和盾牌杀手精灵窜出来作乱。 讲到这里,有一些小细节值得注意:

比如努力的分配方法,都是深海之牙对应 体力和特殊攻击、深海之鳞对应体力和特殊防 御——追求极端能力必然招致极端的用法,那 么不追求极端能力的分配呢? 装备深海之牙以 后、依靠道具修正特殊攻击、努力全力去照顾 耐久,得到高耐久并且特殊攻击尚可的珍珠 贝、同理也能造出高特殊攻击且耐久尚可的珍 珠贝,总之,攻击达到一定程度就足够应付大 部分精灵了,然而耐久的需求似乎永无止境。 也许之所以把贝壳养到。V100不费多少经验, 就是因为考虑到需要养许多只努力分配各不同 的来随时换着用吧,就同一只贝壳换上不同的 装备都有不同的使法。

另外一条特别需要注意的就是所有装备系

精灵的共同致命弱点,一旦失去道具,便是个 二等残废,因此——日发现哪个精灵有盗窃道 具、打飞道县、交换道具的嫌疑,需慎重探视 避免中招、小心驶得万年船。毕竟、深海装备 是贝壳的效命稻草。 品珍珠贝的能力, 供各位参照对比。

最后,附上LV5时无性格修正无努力的极



属性为水+虫, 受到的攻击效果如下。 效果?倍:电,岩石、飞行; 效果减半:水,冰,钢,格斗,地面。 特性为轻快(すいすい), 自己雨天速度变为 原来的?倍。



#### 能力方面

| 种族信 | 1      |      |     |     |     |
|-----|--------|------|-----|-----|-----|
| НР  | 40     | 攻击   | 30  | 防弧  | 32  |
| 特政  | 50     | 母素除床 | 52  | J 2 | 65  |
| 各工工 | 1, 级 原 | 1    |     |     |     |
| HP  | 284    | 攻击   | 74  | 防守  | 182 |
| 纬攻  | 2.8    | 排列   | 223 | A a | 251 |

#### 升级所学招数

---: 泡泡(あわ)

07: 电光火石(でんこうせっか)

13: 番甜气味(あまいかおり)

- 19: 玩水(みずあそび)

25」泡泡光线(パブルこうせん)

31: 高速移动(こうそくいどう)

37: 白雾(しろいきり)

37: 黑裳(くろいきり)

#### 可以装的技能机器

| 05 | 06 | 10 | 1.1   | 13  | 14 | 17 22 |
|----|----|----|-------|-----|----|-------|
| 27 | 30 | 32 | 42 46 | 445 |    |       |

#### 遗传所能学到的技能

| 技能名称           | 重力           | - <b>4</b> + <b>3</b> - |        | · 東東                       | · 查传·                                   |
|----------------|--------------|-------------------------|--------|----------------------------|-----------------------------------------|
| 枝能名称           | 威力           | 命中事                     | PP     | 效果                         | 遺传                                      |
| で報 c x x =     |              | 160 5                   | 5      | 办 人生之中 七天中七十五十二            | \$1,465 or P 4 9 42                     |
| 柄棒光线(サイケこうせん)  | 65           | 100%                    | 20     | 10%机军敌混乱                   | 和049号未入蝦 モルフォン)遺传                       |
| 高圧水振(・チトマホーブ   | 126          | 85 =                    | 5      | 无 ** · · · · · ·           | 10000 F F F F F F F F F F F F F F F F F |
| 泥浆吸射(マッドショット)  | 55           | 95%                     | 15     | <b>载是没必定隆一级</b>            | 和260号極沼怪(ラグラージ)遺传                       |
| 76g · +        |              | 70.0                    | 40     | 题包 50 主西尼为亚州 10 11 11 市南新和 | 15941人工工。 "6                            |
|                |              |                         |        | 络斗系技能可以打中敌鬼系妖怪             |                                         |
| 生置分组 水中(1)、虫组、 | <b>张興化</b> 角 | 高步姓 3                   | 1840 i | 公母比例 450% 450%             |                                         |

#### 可以从NPC处学会的技能

いばる いびき こごえるかぜ こらえる

じこあんじ すてみタックル

スヒ ドスタ ねごと みがわり ものまね

#### 推荐用法

在《红·蓝宝石》中,雨珠也算是一种比较稀有的精灵。 服大家都是看了电视新闻里雨 蛛大量发生的报道以后才去摊获它的吧?作为稀有精灵,它的属性也是独一无二的水+虫。只可惜进化以后摇身一变成了另外一种属性特性完全不同的生物——雨嫩,因此。我还是得研究雨蛛。

努力優上,65的速度比进化形态快,但还 是被排到很后面去了,考虑到努力实在有效, 加了速度也不明显,倒不妨先考虑耐久的努力,然后看情况决定加特殊攻击与否。高速移动或者求高以。依靠可是决于"从党进越本") 精灵了。

具体来说说招数分类。既然有水属性支持,那么水泵一定要学的,求雨之后。关气修正1.5,乘水属性修正1.5,水泵的威力还是颇可观的。倘若遇到对方换水系或草系来抵挡,就有亿万威力吸取或者冰冻光束来伺候。省却追求苦苦觉醒力量的烦恼。如此一来,努力值分配倒也容易,体力和特殊攻击满即可,若担心被闪飞途中则。可以以一件财产,或者是一个特防势力稍微提高来抗衡。

还有一个位置,那就是给雨珠的身份定位 了一一放精神光线,大约只是为了对付个别毒 系盾牌。放电光火石,对付那些喜欢起死回生 的精灵。放盗窃对付装备系精灵。放黑雾对抗 强化弱化,只可惜龙舞类强化通常带有飞行系 岩石系攻击,速度也无法赶超,去对抗十有八 九要败,岩石+地面组合的那些诅咒与剑舞精 灵呢?若不是有十成把握可以一两发水泵灭绝。也还是不要企图黑雾对抗——看来看去其实等殊的黑雾只能拿来收拾格斗 鬼、地面,冰、水+冰的常见强化攻击组合,和那些强化防御与弱化技巧。与黑雾对应的,自我暗示+虚张声势似乎更适合对付前面几种黑雾不能收拾的强化类型,只是更偏重运气成分一些,失败便得不偿失。

顺便一说、各位乐意冒险的话,可以尝试 求雨+替身+虚张声势+水系攻击的惊险做法, 也别有一番乐趣。

双打场合,有水泵单体攻击,冰冻风两体减速,香甜气味两体减回避,自身抗震,自我暗示复制强化效果,雨蛛一样不比雨娥逊色。

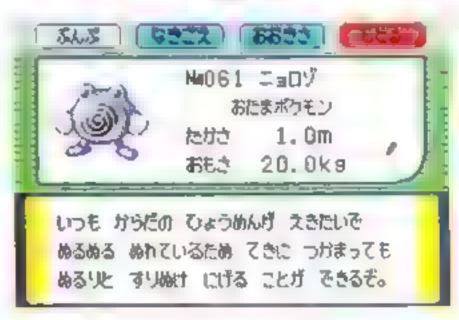
无论属性还是招数上, 雨蛛都是独一无二的冷门, 倘若善加使用挫败热门, 成就感或许更高吧。

最后、射上LV5时无性格修正无努力的极品雨铁的能力、供各位参考。



アメタマ

两条腿很发达、能 石上也。生态、但不知 为何,喜欢生活在水 里。



#### 能力方面

| 种族值 | i  |     |    |    |    |
|-----|----|-----|----|----|----|
| HP  | 65 | 攻击  | 65 | 防郁 | 65 |
| 特技  | 50 | 4年2 | 50 | 沙里 | 90 |

334 攻击 251 防御 251 れいとうべい

属性为水, 受到的攻击效果如下:

效果2倍, 电, 草;

特攻

效果减半:水,冰,钢。

特性为以下中的一个:

蓄水(ちょすい),自己受到水系攻击反而会 恢复相当于自己最大HP的1/4的体力。

湿气(しめりけ), 在场上时禁止场上全体精灵使用自爆和大爆炸。

#### 升级所学招数

--- 泡泡(あわ)

---: 催眠术(さいみんじゅつ)

--: 水铁炮(みずでっぽう)

07: (辞眠术(さいみんじゅつ)

13: 水铁炮(みずでっぽう)

19: 连环巴攀(おうふくビンタ)

27: 求雨(あまごい)

35: 压焦(のしかかり)

43: 腹太鼓(はらだいこ)

51: 高压水泵(ハイドロホンブ)

#### 可以装的技能机器

| 01 | 03 | 06    | 07    | 10 | 13 | 14    |
|----|----|-------|-------|----|----|-------|
| 17 | 18 | 21    | 26 29 | 31 | 32 | 42 46 |
| н3 | H4 | H6 H8 |       |    |    |       |

#### 可以从NPC处学会的技能

いばる

UDIB

カウンター

こごえるかぜ

こらえる

すてみタックル

ちきゅうなげ

どろかけ

ねごと

のしかかり

まるくなる

みがわり

メガトンキック

メガトンハンチ

ものまね れいとうパンチ

ゆびをふる

#### 推荐用法

效香蛙家族 共有四位成员。可谓是人丁兴旺、除了最小的较香蝌蚪年幼体弱战力不济以外,其他三位都是各有所长。包括尚未进化完毕的蚁香蛙——其主要优点便是族中第一的速度和单纯优秀的水属性。利用湿气特性上来抑制炸弹类精灵,依靠蓄水特性见缝插针地恢复自己体力(对于蚊香蛙而言,这里更推荐使用蓄水特性。努力分配方法是更复为满井的特性格够上的间,提下根据攻击者数九择任人。项双击分满。

常言说得好、速度快干什么都方便、黑雾白房等黑比技巧是如此,作品术抑制对方不成和 和虚张声势+替身的战法也是如此,这里重点 说几个强化类的。

例如腹太鼓, 蚊香蚌使用有三大优点, 一 来速度快容易来得及生效,再者水属性在某些 攻击資路之前受到伤害很小,三是灵活敝两依 龍特性核复体力可以反复敵鼓,但也有两大缺 点:一是速度虽快。但仍然只算中上,敲鼓成 功以后对方迅速换以高速精灵来扑灭,就得不 偿失了,因此需避免遇遇高速精灵,最好能带 上速度果,正巧也有替身+气合拳的攻击组合 与之配合。二是杀伤力严重不足。这不仅仅出 在自身攻击由于进化不完全所以不够高上,生 要还是改乱把数也不够丰富,找来找去咖啡晨 气合泰这些,相比大力蛙少个岩崩就一下子矮 半截——如果不是追求高破坏力的话,倒是推 荐带上压制与地震 多做迂回周旋,毕竟麻痹对 方的精灵会有防我产品,更多的战术计划 多。 上所述,殷太鼓+替身+地震+气合拳是比较稳 定的做去 声欢走求。凤凰、衣盖的朋友也 可以尝武寰太鼓 地震 压制 惟眠术, 性眠术 这里还能换成黑雾 方便队伍对时强化精灵,也

#### 遗传所能学到的技能

| 控制名称 ************************************ | 重力 | * <b>**</b>      | pp - | · 效果                | 通传                |
|-------------------------------------------|----|------------------|------|---------------------|-------------------|
| 思襲 、ろ きり)                                 |    |                  | 30   | 双方铂能力亚化都解除          | 和284号の蛛 アメリナ 进传   |
| 水球 アイスポ ル。<br>传                           | 30 | 904 <sup>9</sup> | 20   | 不量控制能攻击5回合 每次成力信增   | 和365号店研象王 トトセミカ 道 |
|                                           |    |                  |      | Miss與从來算起 自己查問后藏力给增 |                   |
| 心眼によっか                                    | -  | 100%             | 5    | 次同合攻击必中 飞天遍动也不能舒开   | 和062号大力蛀 ニョロホーノ遺传 |
| 白雲しる。きり。                                  | -  | -                | 30   | 使用后自己的能力不会被敌人降低     | 和283号南麓(アメケア)遺传   |
| 弾跳(はなる)                                   |    |                  | 40   | 无链效                 | 和349号丑魚(こー・4 愛传   |
| 泡泡光线(一ブルン・セル                              | 65 | 100%             | 20   | 10名机率放逐度時 级         | 和293号南線 アメタッ) 遺传  |
| 玩水(みすありひ                                  |    | 10095            | 15   | 使用层面已受到炎系攻击时伤害事故    |                   |

或者索性将邪门进行到底,祭出最爲赌博绝学摇手指,(爆)把胜负裁定权交于上天,弄得对方不知所措。

另外一个强化方向则是冰球, 这个威力越 使越强大的招数、到最后就是特殊防御高强的 水系都难以不被一击毙命! 比起使用变圆强 化、冰球威力提高自身防御、这个显然更适合能 力高的那两位进化形态学)的方法,替身+气合 拳倒是能和冰球相得益彰,那么,是把冰球和 腹太鼓战法联到一起, 还是搭配干扰系招数来 推动冰球越滚越大?那就着各位的爱好了。只 不过依然要注意两点:速度问题,解决方法参 见上文:冰球一旦发动。5回合不能操作蚊香 蛙,要有对对允许营足够的了解和牺牲的觉 悟。所以,常用组合是冰球+替身+气合拳+腹 太鼓, 努力分配方法是速度和物理攻击满, 或 者,冰球,替身,地球投/水泵,催眠术,速度 和特殊攻击满,运气好一点的话不一定非要开 始便动用冰球。作是可以先用有银术控制生局 面然后慢慢使用地球设和替身探视对手的底

细, 再找准机会开始滚冰球。

双打场合。凭借速度优势抢先利用催眠术 牵制对手和腹太鼓地震攻击全场、帮助同伴吸 权水系攻击,只要注意下安全问题,蚊香蛙也 能有大作为。

特异的速度优势和属性特性相辅相成之下, 蚊香蛙是不是另外一只值得重视的退化精灵呢? 这一切, 由身为精灵训练员的你亲手培育体会后, 来做出决定。

最后,附上LV5时无性格修正无努力的蚊 香蝌蚪的能力、供各位参照对比。





能使身体变得透明 直接近獨物、拥有穿越 摩壩板的能力。



#### 能力方面

#### 种族值

| HP | 20 | 沙土 | 40 | 陈训 | 90 |
|----|----|----|----|----|----|
| 特政 | 30 | 特防 | 90 | 速度 | 25 |

#### 各项能力极限值

| HP | 244 | 攻击 | 196 | 防御 | 308 |
|----|-----|----|-----|----|-----|
| 特政 | 174 | 特時 | 306 | 现接 | 163 |

属性为草+恶,受到的攻击效果如下:

效果?倍:鬼.邪恶:

效果减半: 霉, 虫:

无效: 普通, 格斗, 地面(因为特性是浮游)。

特性为浮游(ふゆう), 自己不会受到地系攻 割技能影响。

#### 遗传所能学到的技能

| 技能名称        | 一成力 一 | - 金中率 | <b>pp</b> | · 黄果                         | in 遺传 ************************ |
|-------------|-------|-------|-----------|------------------------------|--------------------------------|
| 分担備苦 、たみたけた |       | 10098 | 20        | 双方中加制等再平分                    | 和200号梦娱 元卢、 遗传                 |
| 臨別礼物 チャル・リ  |       | 100%  | 10        | 使用后自己中减为0、敌攻击与特防降二级          | 数 10号収録表稿 トタトカモ 高後             |
| 郷念 すんねん     |       | -     | 5         | 当回合如果因对方攻击使自己中减为0            | 和454号疫游集 シュミスク 直传              |
|             |       |       |           | 敌量后使用的技能PP会减为0点              |                                |
| 偷菱(たましうち)   | 60    |       | 20        | 必中技                          | 和354号夜游驶。1、 夕遊传                |
| 4印分 (五)     |       |       | 0         | 敌不能使用自己宇宙的技能                 | 和,282气车额标 计 十十十十萬枝             |
| 殊途同归、みらつれ   |       |       | . 5       | 当河合如果因对方攻击使自己呼减为0<br>政理也会减为0 | 和110号双弾瓦斯 マダトガス 巡传             |

#### 升级所学招数

・: 瞪眼(にらみつける)

-: 夜影(ナイトヘッド)

05: 束缚(かなしばり)

12: 识破(みやぶる)

16: 惊吓(おどろかす)

23: 可疑光线(あやしいひかり)

27: 追击(おいうち)

34: 诅咒(のろい)

38: 鬼火(おにび)

45: 黑眼神(くろいまなざし)

49: 预知未来(みらいよち)

#### 可以装的技能机器

| 04 | 06 | 10 14 | 17    | 18 | 21 | 27 |
|----|----|-------|-------|----|----|----|
| 29 | 30 | 3≥    | 41 46 | 48 | 49 | H5 |

#### 可以从NPC处学会的技能

いばる

いびき

こごえるかぜ

こらえる

じこあんじ

すてみタッケル

ねごと

のしかかり

みがわり

ものまね

ゆめくい

#### 推荐用法

夜船鬼这只鬼可是大每来头,它的进化是相当有名的化功大师木乃伊(サマョール),依靠自身超强耐久与优秀属性,配合压力特性,在无形中渐渐消耗掉对手所有招数的PP,最后令其力尽而亡,实在是邪门歪道,为众武林人士所恐惧。强人(鬼?)就是强人,就连它的退化,也是另类的盾牌精灵,不得不使人刮目相看。努力分配方法完全照顾耐久,无论怎么配,体力首先要加满、然后再斟酌着如何分配两防,想去拘物理攻击或加物理防御,想去拘特殊攻击就加特殊防御。

夜骷鬼主要特点就是浮游特性,所有地面 系攻击招数无效,撒菱无效,不会被沙地狱特性捕获,夜骷鬼这点,连它的进化都要自叹不如。自身纵然体力低下,但两防都十分出色,配合纯鬼属性浮游特性,弱点少,能化解的攻击多,平时中一些普通效果的招数也不会多疼。

什么? 攻击和速度太弱? 谁说它需要这些 了,鬼者,以诡异招数折磨对手为 £。既然能

来去自如、神上鬼员的干扰起来自然就很方便了,下毒、鬼火、诅咒、混乱、折磨、挑拨、抢夺、盗窃、束缚、封印挖数等等无恶不作,只可惜不会电磁发来弥补速度缺陷,不过这也不是什么大问题,毕竟以上那些套路,不少两两组合起来就是何其残酷的刑罚了,若能够视具体需要稍加变化,使用起来更是得心应手。此外、固定伤害的夜影也是极酷鬼的宇贵攻击利器。

然后,既然是盾牌。那就不能少了恢复手 段。装备上, 剩饭资源紧张的话, 给夜陆鬼闹 带恢复贝壳搭配夜影攻击, LV100的时候也是 一次就能有12点的体力入手——这对体力顶天 才?44的它来说也算不少了。但是,体力少也并 不总是缺点, 至少在使用平分痛苦的时候, 夜 就鬼通常都是占大便宜的一边——想象一下对 满体力的快乐蛋平分雅等是什么后果,所以体 力工的精灵见到这种反能鬼还是立刻逃走避免 被港湖的关妙。因为对几不信册之恢复体力扫 **消耗战而头疼不已的门锁罢们,也 用以考虑**怎 夜酷鬼装上睡觉+封£D。"只许州官放火不许自 姓言过"。对耗起来的最终主负相信各位、影响、 **是楚了吧?推荐自信,看极远,心能力的。**[]友 们给安陆见县备抢奇朱灰取免费年餐。(原)毕 竟强化类特灵是陆牌支料灵的空车。如能10个 来反攻之,使是神技了。

盾牌的最后一遍防线,以死相遍。什么怨意啊,殊意同归啊,包括诅咒,都是有言言,他命来要挟对方,"我玩完了,你也不会好过"。对于没有速度优势的夜晕果来说就,这样,那些技巧气其充是要当真生效,来一定一一命,倒不如说是一边把刀架在自己脖子上还在一边全图找到生路——例如放了珠途问归以后,对方不敢轻易消灭夜散鬼,于是就有了太朴的机会,使用上述恢复或者干扰开始作乱。

综上所述,夜骷鬼虽然花样繁多,其实都 逃不出一个大概配招格式:干扰技巧+恢复技



巧+自杀技巧,努力分满体力,再考虑分配防御。不过也有特例,在低种族之间的战斗里、 冥想夜骷鬼就有了相当强的杀伤力……

双打就更不用说了,不怕地震,不怕同伴自爆,协助同伴释放各种干扰(还有两体攻击减速的冰冻风)也是不错的选择。最近上的GC新作《XD》里竟然还学到了助手,配合同伴的大爆

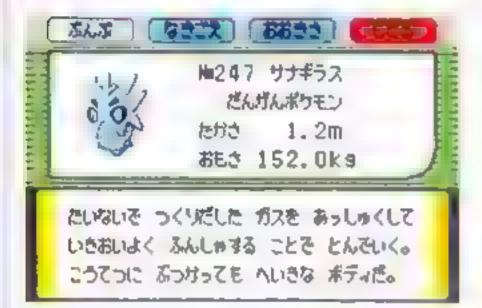
炸威力更强,自己也不会受伤,一举两得。

正所谓知己知彼, 百战百胜, 诸位正派人 土即使是不屑于钻研夜骷鬼这样的外道邪魔, 起码亦鬻了解一下, 以做到防患于未然。

最后,附上LV5时无性格修正无努力的极 品夜骷鬼的能力,供各位参照对比。(见上页 右下图)



虽覆盖着外壳却能 自由地飞行, 多硬气力 量并存, 具有超群的破坏力。



#### 能力方面

| 种族情 | i   |        |     |        |     |
|-----|-----|--------|-----|--------|-----|
| HP  | 70  | 攻击     | 84  | 防切     | 70  |
| 打攻  | 65  | \$5185 | 70  | 東廣     | 51  |
| 各项景 | 力极限 | ń      |     |        |     |
| HP  | 334 | 政告     | 293 | DJ -10 | 262 |
| 45攻 | 251 | 制制     | 262 | gk 境   | 221 |

属性为岩石+地面,受到的攻击效果如下:

效果4倍;水。草;

效果2倍:冰,格斗,地面,钢:

效果减半:飞行, 普通, 岩石:

效果1/4: 毒;

无效: 电。

特性为蜕皮(だっぴ)、毎回合有30%几率治愈自己的文字异常状态(毒、剧港、麻痹、烧伤、睡眠、冰冻)。

#### 升级所学招数

- - : 鼢眼(にらみつける)
- : 沙尘聚(すなあらし)
- 」 讨厌声音(いやなおと)
- 08: 沙坐琴(すなあらし)
  - 15: 讨厌声音(いやなおと)
- 22: 岩崩(いわなだれ)
- 29: 懸走(あばれる)
- 38: 熱惻顔(こわいかお)
- 47: 咬碎(かみくだく)

#### 遗传所能学到的技能

| 45-05-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0- |      |       |     | A1 =                   |                      |
|------------------------------------------|------|-------|-----|------------------------|----------------------|
| 技能名称                                     | 重为   |       |     | 双条                     | 通传 ***               |
| 進出する。                                    | 40   | 96.00 | 20  | 放交接妖怪时仍能击中且威力倍增        | 利254号草蜥蜴(ジュカイン)遺传    |
| おたされてい                                   |      |       | 30  | 使用后容易命中要人              | 和105号和嘎拉嘎拉(ガラガラ)流伐   |
|                                          |      |       |     | 不受控制地攻击2至3回合           | 由149号快差(カイリュー)進传给004 |
| 歌鱛、どきりん)                                 | 90   | 100%  | 15  | 之后自己混乱                 | 号小火龙(ヒトカゲ)。再遺传統248   |
|                                          |      |       | -   |                        | 軽幼用枠 ま キラス)          |
|                                          |      |       |     |                        | 由139号多利商石賃(オムスター)巡   |
| 原始力量(ずんしのたかっ)                            | 60   | 10096 | 5   | 10%几重自己全部能力升一级         | 传给158号小選觸(ワニノコ)、再進   |
|                                          |      |       |     |                        | 传給248号幼甲県(ヨーギラス)     |
|                                          |      |       |     | 城性不明。鬼系妖怪使用时,减少自己      |                      |
|                                          |      |       |     | HP最大值的1 2。每回合给来时数损失HP  |                      |
| 组咒(のろい)                                  |      |       | 10  | 最大值的1 4. 使用的妖怪不在场上依然   | 和080号呆河马(ヤドラン)遺传     |
|                                          |      |       |     | 成立、数交换妖悍则失效,其他系妖怪使     |                      |
|                                          |      |       |     | 用时、自己攻击与防御升一级 进度特      |                      |
|                                          |      |       |     | 一级                     |                      |
| 践論(こなっき,                                 | 65   | 100%  | 20  | 第98 李敦刘伯。特中夏、的敌人不吸力任格。 | 和108号大舌头(ベロリンガ)選传    |
|                                          |      |       |     |                        | 由334号商公並(チルタリス)遺传絵   |
| 龙之舞(りゅうのまい)                              |      | -     | 100 | 自己攻击与速度并一级             | 149号快龙(カイリュー), 再遺传给  |
|                                          |      |       |     |                        | 246号幼申啓(ヨーキラス,       |
| 生量分组 怪兽组、武狮化                             | 所需步数 | 10240 | 公母  | 比例。 & 50%、 2 50%       |                      |

56: 地震(じしん)

65: 破坏光线(はかいこうせん)

#### 可以装的技能机器

| 06 | 10 12 | 15 | 17   | 18 | 21 | 26 28 |
|----|-------|----|------|----|----|-------|
| 31 | 32    | 37 | 4 45 | н6 |    |       |

#### 可以从NPC处学会的技能

いばる

いびき

いわなだれ

こらえる

すてみタックル

どろかけ

ねごと

のしかかり

みがわり

ものまね

#### 推荐用法

蛹甲兽是巨大甲龙(バンギラス)进化前的形态,属性是倍受恶评的地面+岩石,弱点全是常见属性,不过既然有好几个减半和一个无效,那么它安全上的问题也不是很大。而且还有蜕皮这样小秃的恢复特性,拿来抵挡各种异常改造也很好使,搭配睡觉,运气好的时候可以反复无限固生,这也就是为何证它有极大的弱点了——就是避免其无止境地消耗下去。

蛹甲魯比较有效的一个行动食路就是沿套 自巨大印龙的龙旗战法,是亦, 地震 龙舞 綞 觉(和巨大甲龙比起来, 因为有地面属性修 正, 实际地震威力可能更高), 努力分配攻击 和耐久, 找到合适的机会便开始不断龙舞, 受 伤就靠蜕皮特性+睡觉回复, 遇到天敌打不过 立刻逃走, 保存战力, 以图东山再起。到战斗 后期, 天敌越来越少的时候, 总会有朝一日得 以龙舞成功, 开始大反扑。肩牌和速攻强化精 灵双用, 这实在是非常让对手头疼的, 若有捕 获技巧务必需早日抓来灭之以绝后患。(不想 被对方辅助毁灭强化成果, 也可以考虑把此囊 换成挑拨, 速度允许的话还能抑制住接力 棒。)

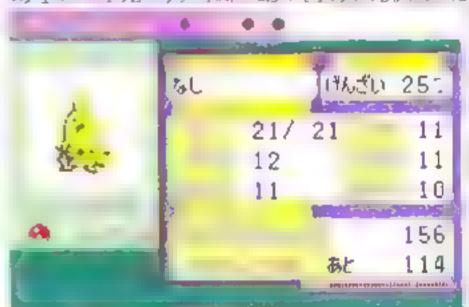
诅咒用法则定的是另外一条相反的路,龙舞是争取到高速岛攻以后匆匆开始灭团,诅咒则不然,需放到后期双方精灵数局变少、攻击属性渐渐单一、不便频繁交换、开始拉锯消磨的阶段,一边承受攻击一边强化自身防御攻击,同时依然依靠蜕皮特性和睡觉回复,最终诅咒圆满,成为可怕的物理攻防妖怪。诅咒用法格式完全类似龙舞,岩崩+地震+诅咒+睡觉,努力可以考虑全部给耐久。因为消耗战中

耐久比攻击更为重要。使用时也需注意个别情况。比如高诅咒强化效果一阶段的撒娇、讨厌声音,以及浑水摸鱼的自我暗示和抢夺,直接毁灭诅咒成果的吼叫吹飞和噩雾,禁止诅咒和睡觉的挑拨,最麻烦的还是鼓掌 没有速度以后很容易被大大小小的鼓掌所操纵,这也是为何要把诅咒放到最后压轴的原因之——避开所有鼓掌精灵。

说完正统用法说另类的。既然恢复容易、自然可以使用"虚张声势"替身。噪音·睡觉、努力全加耐久"这样的全赌博组合、传说中让神来决定胜负的魔术战法、如果担心对方换我行我素特性的精灵、嗓音也可以换为某攻击招数。 是欢等外惊点的朋友也可以考虑让强生等装备"压制/岩石封+吸碎+碎岩+睡觉、耐久全满"这样让对手持续能力下降的组合、娱乐娱乐。

蜕皮特性的精灵几乎都因为这样那样的原因 没有双打的优势。蜗口 兽也不树外,除了依赖同 保吸引火力迅速龙舞克化以外 岩湿和地震作等 攻击到对方两体),非要说还每什么价值的话。 就只有把自己的宝贵特性交换给同伴了吧。

虽然不是最终形态。却也是岩石。地方属 性中的高人,未来的王者。最后,附上上V5时 无性格终于无缘力的板上幼年曾的重力供参名。





#### GBA

#### 大金刚王国3

开始游戏时可以在 Options的 Cheats 模式中有人以下特定的恶码。从而开启一些能感的要素,成功的活会有通克两幅品的严效。是要说明的是,超难模式或是重新游戏才有效,而 MONKEY 和 AQUA 这两个恶码如果使用的话,会别意或结果的境时的感觉。

·MONKEYA 增加50条命

·TUFFER → 游戏中没有OK標和记录模(超準模式)

·ACUA · 直接牵到单个跨鱼币(有24%的完成度)



#### GBA 超级与里與A2

有3 3 关望, 先出比洞, 穿过露, 大场地, 进入军内走到最右边, 那里有个大POWER。该走来是被B的加速自在跑。是可能从个冲点来的敌人)。 M两个敌人下在拿过1,看在时机, 可那两个家伙再次出现的漏游POWER。 之后就是这种交流,在POWER震气之前不到还是"鱼"的敌人就可以了。在这个场景。是自12个敌人,都震撞一共可以加8条章, 即使前直地提得不太好, 一般也就得到5条命。 是是后就存得是出,反复几次,就可以轻松地把命加到39 了。

——广西 韦杰文

- التركالا الكالية ا



**©** 9989°2002 Nintendo



#### ×战警2 末世降船

游戏中的漫画(Comic Books)需要慢慢在 关卡中收集,不过有一种方法可以直接获得所有 漫画,方法是在基地的 "Review Computer" 电 脑中, 输入"→、←、←、→、†、 · Start"、 成功后可以听到音效,你会看到所有的漫画都已 经开启了。需要说明的, 使用此秘技后正常流程 中的所有曼画便会消失。



正常流程中的剧情影像只要看过一遍后便会 记录在 "Review Computer" 电脑、以后可以随时观看,如果在 "Review Computer" 电脑中 输入"·、·、·、·、·、Start",使司以开启所有影像。包括爆机影像。

#### SP

#### 格敦突击队 煤火战率

完成单人模式和紧急打动中的一些任务可以开启一些隐藏角色,这些隐藏角色可以在多人游戏 模式中选用、具体上或字件如下。

静康治包

Or, Basia Mironova ----- 完成"Sossin-3"中的南非任务



#### SE

近期刚刚发售的PSP版(古 惑狼及车》是可以与10月份发售 的P52版(占意独模争)进行联动 的,联动方式是用 JSB 线连接 PSP 和 PS2. 過燃两者都要放入 《古慈狼费车》的游戏。跃动后。 PSP版能获得PS?版中的特别赛 道、特别赛车。具体包括:





| 賽道 = Extenction Perty       |
|-----------------------------|
| 賽车會 古感獲PS2版特别賽车。            |
| 賽车 Necsi Cortex PS2版特别赛车    |
| 賽车4.5 Par adena \$\$2版特别賽车等 |
| T                           |



# 是影響中即運動電影

《FFA及球 06》GBA服发售已经有一段时间了 对了仅有GBA的地方来说、挑战项人以及 众多的游戏变更点还是值等公试的 从各事机论坛地友的良好及施来有 本作电子到了大部分玩家的肯定。本文将介绍最简单的上手技巧以及很具有吸引力的一个消疫模式 "挑战模式"的详细指导、力长为大家奉献一道丰盛的"足球"游戏"的大袋

#### 

一年一度的"《FIFA足球》系列"最新作处约而至,本作虽然在进化程度上不及前作期般能能操作引,不过还是去相取精地保留了很多优秀的表定,同时为进了一些不是之处,而"Challenges (挑战模式)"和"Carrer (职业联赛)"两个广受好评的模式依然具有。

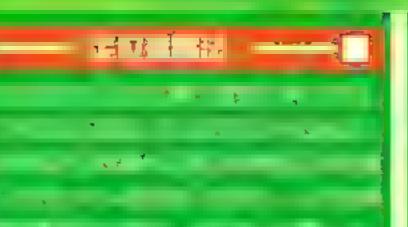
初次游戏时,游戏含要求玩家选择自己最一次的球队, 这样以后每次进入队伍选择国面可是家庭支持的球队将成为 第一默认队伍,很贴心的设计。想要多的话,可以在 Options 中选择某作。



| And the later of t |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 十字鍵                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 控制球员移动                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>CONTRACTOR</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| SELECT 键                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 比赛回放 (此前的一小段时间内)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| DOME                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| A鍵 射门                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | (射、]范围内) 过顶珠                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 2000年                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| PART MANY                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 上键 停高3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Game Controls                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 来球                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Buts Switch Off                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Here Happer Street (Tabl                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Arms Daniel Dani |
| - +8 长传                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Raptog                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Open Officer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

| 排貨物 |               |
|-----|---------------|
| A键  | 抢断 争枪空中来球     |
|     |               |
|     |               |
| L鍵  | 停高空来球         |
|     |               |
| L+B | 直接切换到位置最靠后的队员 |





**间接仁意**域:被对手在射门范围外侵犯后发生,游戏视角变为第一人称,可以按8传给附近队友,也可以按 A 起高球到禁区让队友抢点射门。

直接仁意球·被对手在射门范围内(不包括禁区)侵犯后发生,游戏视角变为第一人称,会出现射门目标,玩家选定射门目标后,画面下放出现左右滑动的小块,需要按下A键使之落在射门粉确点上,靠得越近,球射出后越精确。需要注意,踢直接仁意球有时间限制,如果不尽快做出反应,游戏会代替玩家自动判罚。

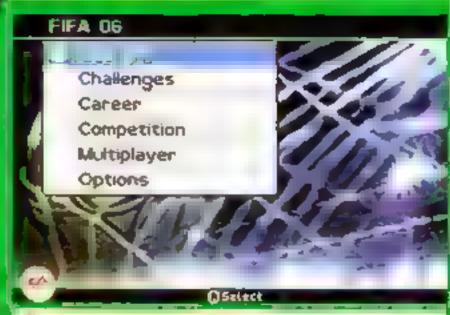
界外球:球出界后获得、本作中的界外球并非足球游戏中司空见惯的控制抛球队员选定抛掷方向,而是先选定接球队员,然后控制其跑位、按下A或者8都可以将球抛掷给该队员。

角球:球出底线后获得,和界外球有异曲同工之妙,不能调整罚球队员的方向,而是选定接球队员,然后控制其跑位,按下A是高球、按B是战术角球。

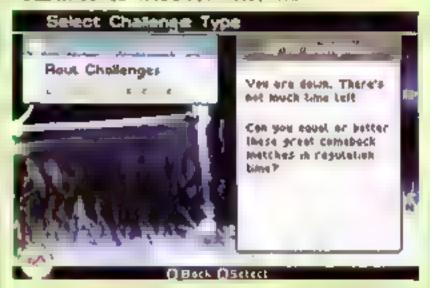
点球:被对方在禁区内侵犯后发生,作为射门队员游戏视角变为第一人称,出现射门目标,玩家选定射门目标后,画面下方出现左右滑动的小块,需要按下A键使之落在射门精确点上,靠得越近,球射出后越精确。需要注意,踢点球有时可限制,如果不尽快做出反应,游戏会代替玩家自动判罚。充当门将的话,就要靠运气判断方向,而后用十字键配合 A 扑球了。

#### ■ —— 王菜里介绍 ——

Kick Off (比赛模式):普通的比赛模式。相当于系列以前的"友谊赛模式",玩家可自行选择自己的球队和对手。



Chanenges (挑战模式): 自《05》开始引进的全新模式。后文有详细介绍。



Carrer (銀业联务)。选择一个俱乐部球队,参加该队在一个赛季中的所有比赛(包括该队隶属的联赛,以及冠军杯还有国内杯赛等等),不同的球队有不同的仁务指标,是一个不错的模式。

Competition 比赛模式):参加包括世界杯 在内的各大杯赛以及各国联赛。

Multiplayer (联机模式): 想和朋友对战,就 选择这个模式吧。



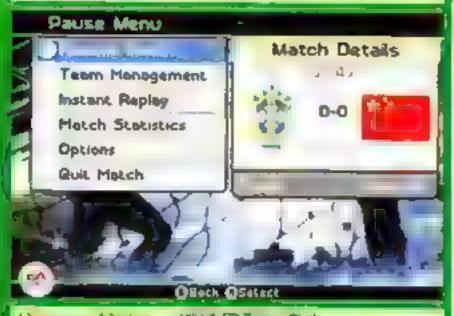
Game Settings 游戏设置,可以选择游戏难度、天气状况、半场时间、是否有加时、是否开启犯规判罚、是否显示球员姓名等等。

Control Options:键位设置,如果不习惯 默认的键位设置,可以在这里自行更改。 Favour te Team 至爱球队,可以在这里调换自己最喜欢的队伍。

Language 语言调整,可供挑选的语言是包括 英语在内的欧洲6国语言。

Credits 制作名单。

比赛中的录单 进入游戏后,在比赛过程中按下暂停,会出现一个菜单。



Resume Match 继续回到比赛中。

Team Mata, ement 队伍调整,可以进行队员更换、阵形设定等操作。

Instant Replay: 比赛回放,可以回放按下暂 停前一段时间内的比赛情况。 Jpt ons 设置,和主菜单下的设置相比,只有"游戏设置"和"键位设置"两项可以调整。 Cust Match: 退出游戏。

#### 比赛结束后的技术统计从上到下依次为:



总射门次数、射中门 框范围内次数、判罚次数 (出示红黄牌次数)、犯规次数、超位次数、控 球时间比、活动范围 比。观看一下也是很有成 就感的。

| 最下面3个选项分别是             |  |  |
|------------------------|--|--|
| Continue 返回主菜单         |  |  |
| View Highlights 机彩进球回放 |  |  |
| Rematch 再踢本场比赛         |  |  |

"挑战模式"自从在《中A是球 2005》中粉罩登场后,受到众多玩家的汽定,可以说"挑战模式"在很大程度上改画了GBA版"《广A足球》系列"长期以来不耐玩的铁陷,而在本作中,EA进一步将该模式的特赞及扬光大,精选了2004~2005赛季中。20场经典比赛作为游戏中的挑战目标。不过这大大小小20场的比赛对玩家来说,也不是能轻而易举地挑战成功的,某些场次甚至让人产生了她机的冲动……所以接下来笔者把所有比赛汇总一下,除了游戏中点行的设定,还会为大家方门是类地列出球队间的实力对比等等,而一些比较有难是的场况还会重点讲解一下攻略方针。即使大家没到一点逐一挑战这些比赛,也可以借此领略一下由FTA和EA两大"权威"精挑细选出的这即将过去的一年中那些激动人心的足球经典之战

Control Challenge · 后来图】 的比赛是玩家在福賀上來起,斯直對資房與光江的 情况下,以反戰 · 子 · 为能为游戏目的

#### City Fug Prem 2005

通过条件:最城取得比赛胜利。

进入状态: 曼城开前场间接仁意球或直接仁意球、罚球位置会随机改变。

|   | 突力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|---|------|----|----|----|
| ı | 曼城   | 77 | 81 | 79 |
|   | 利物浦  | 82 | 88 | 82 |

挑战指南:从实力分析中可以明显看出暴城在各条线上的实力都要逊色于利物浦,不过玩家只要能在操作上把握好,完全可以弥补这些不足。作为第一场挑战比赛,设计者没有难为玩家的意思,只要注意尽量避免让对方过多地在中场拿球就可以了。

难度: ★

#### Luton Eng Cham2005

and the

通过条件: 琉顿队取胜对手。 进入状态: 琉顿队开角球

| 实力分析 | 锋線 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 琉顿   | 59 | 68 | 63 |
| 朴茨茅斯 | 81 | 72 | 76 |

挑战指南: 虽然朴茨茅斯在英超中并非什么一流强队, 然而面对玩家控制者的 "英甲" 球队, 势力上的优势还是尽显无遗, 所以本场比赛还是颇有难度的, 不仅实力上的缺陷会使玩家陷入被动, 所剩的25分钟时间也确实不富余, 所以开场后的角球一定要把握好, 建议打战术角球, 攻进一球后, 只要稳固防守就 OK 了。

难度: ★★

#### Juve Ita Sera 2005

Page 1

16 1 1

通过条件。尤文图斯击败对手。 进入状态:尤文图斯开门球。

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 尤文医斯 | 87 | 68 | 89 |
| 拉齐奥  | 65 | 76 | 75 |

挑战指南: 虽然只有短短10分钟的挑战时间, 不过由于玩家控制的的斑马军团实力远远凌驾于对于之上, 所以拿下拉齐奥基本只是尽快进球就可以了。

难度:★

#### Celtic Scot Prem2005

通过条件: 凯尔特人取得比赛胜利 进入状态: 凯尔特人开门球。

| 突力分析 | 锋线 | 中場 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 凯尔特人 | 71 | 83 | 78 |
| 邓迪联  | 64 | 69 | 61 |

挑战指南。凯尔特人的实力在欧洲赛场上也是名声显赫的, 其强大的中场实力更是让对乎邓迪联望尘莫及, 虽然需要净胜对手两球才能通过本场挑战, 不过35分钟的时间和实力上的巨大优势, 取胜对手还是不成问题的。

难度:大小

## Diurg Swe All 2005

通过条件: Djurgardens 队取得比赛胜利。 进入状态: 下半场由 Djurgardens 队开球时。

| 实力分析        | 锋线 | 中场 | 防线 |
|-------------|----|----|----|
| Djurgardens | 71 | 71 | 68 |
| BK Hacken   | 53 | 66 | 64 |

挑战指南: 各条线实力十分均衡的Disrgerdens 队在45分钟时间内拿下对手可谓绰绰有余, 而作为中下游球队的对手 BK Hacken 队能做的仅仅是少失球。

难度: ★

## FCB Champ Lea 2005

通过条件:拜仁最终击败切尔西。

St. St. Bernette S. Brenn Brenner

---

进入状态,拜仁开前场间接仁意球或直接仁意球、罚球位置会随机改变。

| <b>卖力分析</b> | 锋线 | 中场 | 防线 |
|-------------|----|----|----|
| 拜仁          | 83 | 83 | 84 |
| 切尔西         | 88 | 84 | 83 |

挑战指南: "火星撞地球" 式的比赛, 两队各条线数据全部超过80, 也算是势均力敌的一场。虽然 凭借拜仁83的进攻力敲开对方大门并非难事, 不过如何遏制对手更加恐怖的进攻力将成为挑战的 难点。推荐使用 S/L 大法, 将"进入状态"调整 为罚直接仁意球的状态, 并依靠此得分, 将会使比赛变得更加轻松。

难度:★★』

#### Kansa MIS 2005

通过条件: 坎萨斯酋长取得比赛胜利。 进入状态: 坎萨斯酋长队开角球时。

| 实力分析   | 锋线 | 中场 | 防线 |
|--------|----|----|----|
| 坎萨斯西长  | 68 | 78 | 73 |
| 科罗拉多快速 | 64 | 62 | 72 |

挑战指南: 两支来自美国大联盟的球队实力不相上下,虽然玩家控制的坎萨斯酋长中场实力占优势,不过本场比赛是客场作战,也许会对玩家有些不利,不过基本上没有什么难度,尽快入球然后注意发挥中场优势。

难度:★1

#### Saras Spa Prime2005

A STATE OF THE OWNER, THE OWNER,

通过条件,萨拉戈萨净胜3球赢得比赛。 进入状态,萨拉戈萨开前场间接仁意球或直接仁意 球、罚球位置会随机改变,

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 萨拉戈萨 | 67 | 80 | 78 |
| 努曼西亚 | 65 | 73 | 69 |

挑战指南:一般在演出时,我们会把倒数第二场戏说成是"压轴好戏",以此来形容倒数第二个出场的重要性和精彩性。而EA的设计者似乎也是深谙此道,"后来居上"中的这倒数第二场比赛的难度简直就是令人抓狂。虽然对手努曼西亚目前是一支之级球队(该比赛发生在努队降级之前),不过实力其实并不比玩家的萨拉戈萨低出多少,剩余的30分钟内要在连入3球的情况下还得保证不失球,首先要用S/1.打法将"进入状态"调整成"罚直接仁意球",而且一定要让这个仁意球得分,这样才能为之后的两球奠定基础。仁意球大概会花费3到7分钟时间,这样还剩余25分钟左右,就拼命地进攻吧,如果实在不行。也可以考虑降低难度来挑战。

难度: 青青青』

# Nice Ligi 2005

通过条件。尼斯取得比赛胜利。

进入状态:尼斯开角球。

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 尼斯   | 69 | 77 | 75 |
| 摩洛哥  | 79 | 81 | 77 |

挑战指南: 从实力分析来看 尼斯的进攻力令人汗 薛,不过只要操作得当以及利用好开场的角球机会 进一球, 剩余时间再进一个球应该不成问题, 不过 因为队员前锋插上意识不够,所以玩家对单刀球的 操作不好应付, 建议用"吊球射门"。(注1)

难度 大大大

ellenges 扩大战栗 制是在已经银先 或 者字馬)的情况下,还需要玩家的球队再下几 城。以便于直得更多净胜球。

#### Inter Ita ser A 2005

\_\_\_\_\_

2# 2+ 49 At 1971 St. No 44 You Altis I, No 94 You

通过条件:国际米兰取得比赛胜利。

进入状态: 国米开角球。

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 国际米兰 | 85 | 84 | 77 |
| 尤文图斯 | 87 | 88 | 89 |

铁战指南:用来上手的比赛,理论上只要不在这 20分钟内被对手进球就算挑战成功,虽然国来是 一支"重攻轻守"的队伍,不过电脑也是很难攻 破玩家的球门的。

难度: ブ



## Real Spa primer 2005

通过条件: 皇家马德里净胜对手2球。 进入状态: 皇家马德里抛掷前场界外球。

| 实力分析  | 锋线 | 中场 | 防线 |
|-------|----|----|----|
| 皇家马德里 | 83 | 88 | 87 |
| 巴塞罗那  | 88 | 84 | 83 |

挑战指南:西班牙最受欢迎的两支队伍,他们的比赛被称为"西班牙德比战",针尖对麦芒的双方各项实力都十分强大且接近,不过领先的量马只需要再入一球就可以挑战成功 玩家只要小心巴塞罗那的恐怖的进攻就没有问题了。

难度:古古



#### Real Sps primer2005

通过条件: 巴塞罗那净胜对手 2 球。

1 4

进入状态 巴塞罗那开前场间接仁意球或直接仁意球、罚球位置会随机改变。

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 巴塞罗那 | 88 | 84 | 83 |
| 瓦伦西亚 | 82 | 82 | 82 |

挑战指南: 虽然离结束比赛时间追在眉睫, 不过依靠巴塞罗那强大的实力, 进一球绝对不成问题, 而且可以利用S 1 大法将"进入状态"更换成"罚直接仁意球"来快速得分, 如果是在运动战中, 基本上进一球后比赛就结束了, 对方也来不及发动反攻了。

难度: ★1

#### FCB Ger Bun 1 2005

通过条件: 拜仁5球净胜对手。

进入状态: 拜仁开前场间接仁意球或直接仁意球罚球位置会随机改变。

| 实力分析  | 锋线 | 中场 | 防线 |
|-------|----|----|----|
| 拜仁慕尼里 | 83 | 84 | 84 |
| 多特緊德  | 72 | 81 | 91 |

挑战指南: 40分钟内进对手一球对强大的拜(来说无非是小菜一碟,而且多特聚德的孱弱进攻力完全无法对玩家的防线构成威胁。剩下的就是多进对方几个球来超额完成仁务吧。

难度: ★

#### Lyon Fra 1ig 1 2004

通过条件: 里昂取胜。

进入状态: 里昂抛掷前场界外球。

No. 2 of Street, Square, Squar

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 凯尔特人 | 78 | 85 | 78 |
| 邓迪联  | 70 | 3  | 71 |

挑战指南,这场比赛可以说是所有比赛中最为速 战速决的,基本上实力分析都是多余的,剩余的 5分钟其实也就只够发动一次进攻了,所以惟一 的一次射门要是不成功就退出重来吧。

难度:★★★

## Mars Fra lig 1 2005

遙过条件: 马赛净胜对手2球。

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 马赛   | 72 | 77 | 82 |
| 图卢兹  | 72 | 73 | 71 |

挑战指南:平平淡淡的一场比赛,实力相当的两队 玩家只要在剩余的15分钟内打入对方一球使 OK 了。

难度: サナ

#### Lille Fra lig 1 2005

通过条件:里尔取得比赛胜利。

进入状态。里尔开门珠。

| 实力分析 | 锋线 | 中場 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 里尔   | 75 | 76 | 72 |
| 里昂   | 78 | 85 | 78 |

挑战指南:面对实力稍高一筹的里昂队,玩家的 里尔队取得入球其实也并非难事,有了之前的经 验,相信本场简单的比赛挑战起来易如反掌。

难度: ★

#### Utd Eng Prem 2005

通过条件: 曼联净胜对手3球、进入状态: 曼联开中场球、

| 实力分析  | 锋线 | 中场 | 防线 |
|-------|----|----|----|
| 發联    | 87 | 89 | 87 |
| 纽卡斯尔联 | 75 | 86 | 80 |

挑战指南: 曼联强大的整体实力毋庸置疑, 不过 20分钟的比赛进两球的目标还是比较有难度的挑战, 满打满算玩家最多可以发动3到4次进攻, 所以本场挑战对玩家把握机会的能力是个考验。

难度:★★1

#### Herth Ger Bun 2004

通过条件:柏林赫塔净胜对手6球。 进入状态:柏林赫塔抛掷前场界外球。

| 实力分析    | 锋线 | 中场 | 防线 |
|---------|----|----|----|
| 柏林赫塔    | 76 | 83 | 82 |
| 门兴格拉德巴赫 | 75 | 76 | 78 |

挑战指南:又是作为压轴戏出场的"进对方3球"挑战,35分钟的时间进对方3球,还是必须争分夺秒,而且要保证射门效率,因为椴林赫塔前锋的插上意识很强,所以可以考虑使用"声东击西"的战术。(注2)

难度: ★★す

#### Inter Ita Ser A 2004

通过条件:国际米兰净胜对手2球。进入状态:国际米兰队开角球。

| 实力分析 | 锋线 | 中场 | 防线 |
|------|----|----|----|
| 国际米兰 | 85 | 84 | 77 |
| 罗马   | 82 | 91 | 80 |

挑战指南:作为"扩大战果"的敏终大戏、其难度可想而知。面对强手如云的罗马队。国际来兰想要在短短35分钟内连下两城且不被对方入球的话。首先还是要把握好进入比赛时的角球机会使用战术角球先下一城。随后要小心对手近乎疯狂的反扑。国际来兰的防线一旦失守。那就不好办了。基本上作为最终战的本场比赛难度还是不小的。

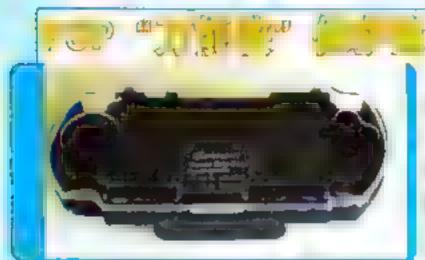
难度。青青青

性 游戏原本教育设置系统的 不过无意思的 東位使用。 古斯是家得单方家的时候,正对出来 他 等使用 一世 的最高被領 这样章组得好的 便 球便全知出一直幾份最近人对方何實 是矣 理单方球的统策方面 不改写名为建立士世熟集 使用

傳統模式最后的 自動議員 模式在游戏模拼是 是實行實施 医海岸法療 电水源方面对 其 在这个模式中天家有以自己设定各种比赛和 中国液比要取但 法质途符款或统制 收模式 刺象料理区至于第二一面调整 是少净股联数分



近几个月国内掌机市场大事连连、周边方面也迎来了好省息 欧洲的存成周边知名品牌 Carrexpert也由广州佰源代理进入了国内的字机市场 下面我们就一起来领导一下欧洲品牌周边的风范吧。此次广州佰源代理的Garnexpert周边共四款、除了对应PS2 70000年到的幻彩支架外,其会之款都对应PSP、闲言少赦、下面评测开始1



在飲美胸物園站,经常能看到这种多功能的保护盒。这次我们就来见识一下吧。

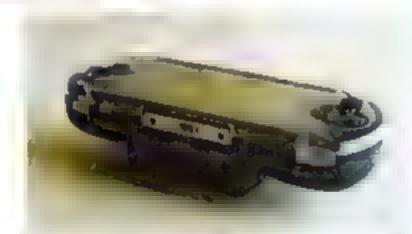
首先看外表,有种素面朝天的感觉。律子下方凸出一个电池仓。盒子上盖为透明树脂材质,于感比较饮,下半部分量身量为强塑料制,但内部的曲线设计还是很好地避免了棱角乱戳机身的问题。

对于周边来说,实用要比外表重要行多。 那我们就来看看这款周远量基本的作用 装PSP。往里一放,还真不紧不松地放进去 了L不过细心点你会发现PSP有工有。是没 落到底,要么用了、要么用户高,总之要错外 力才能把PSP按到底,必须要按到底,否复 关不上盖了。关闭含值这一步骤体现出了该 周边内空间狭小的不足,还好,边缘还算宽 看,没让笔者的PSP因此牺牲规能的外表。



周边那透明的盖子和按键部位的接空。给玩家传达了这样一个信息: 不用打开盒子,我们也能照样玩 PSP。那么结果如何呢?很可惜,透光度并不理想的盖子影响了下面屏幕画面的高晰度: 而且盖子的耐磨性很差,稍不小心便会留下划痕,如果您将盒子从包装中取出的方式比较激烈,那么第一次用你就会发现盖子上已经面目全非了,不仅如此,透

过盖子,你会看到伤事心的点点点点竟然有 了正面组拉的改变 盖子表面也不是很 平。继续把机器往保护合甲装,即使先前机 了被压到底,然扣上盖子上的扣子仍然有些 吃力。完全扣上局,反光不入如的马子配上,然 色的盒身,忽然让笔者是起小时从奶奶制制 里翻出的花镜盒



接下来试装进保护盒后的PSP的手感、是外壳外套就有厚度、有厚度就会使主机按键变得更低,这是GB时代用边就盈危的一大问题、至今仍然存在,老外也一样没能解决得了这个问题,这个周边便是例证,而且PSP按键本来就低,加上保护盒就更低得几乎凹陷了。值得肯定的是、盒子上各按键所对应的镂空部分的位置相当准确!但也不得不提的是,装进PSP后,盒子虽然只被撑大了一点点,但这一点点就定以使打开扣子变成了件很难的事情,打开盒子那个费劲…

附带充电包是该周边的一大特点,包装内带四节2300mAn的工业用镍氧充电电池、打开盒子后。盒子底下中间的盖子下面便是

电心们的家。仓 盖卡子的设计 挺有趣,用指甲 根难逐开,但用 手指针 拨号电 打开了,按号电 均正负极位置

放好就算电池安装完毕、当然、您也可以装进 自己的史大容量电池。包装中还可用有一根 USB 充电器,这也给玩家多提供了一种充电 选择。

电池仓顶部有一个生涯活乱。 个组点 指示灯以及一个样关。开关对底如下:

插电源时 开关位置 合了甲有PSP 盒子里无PSP 设有插电源 盒子里看PSP 盒子里无PSP

CHANGE PSP&GHIP 给PSP利配扩盘的电池 起充电 给电池充电

关机状态 无论度至规制都是关机状态的主盘子

至于使用时间,就看您电池仓里放什么电池了,另外请大家注意,给于电池充电有可能会发生意外事故,如果电池仓内有主电池、充电时就只给PSP充,将开关拨到CHARGEPSP或直接通过PSP充电即可。另外友情提醒大家,该周边自带的是镍氧电池、大家、博按照前一次长时间充电激活电池、放电尽工放照等充电方法,以使电池们一直精神饱满地为周边及主机服务。



CHARGE PSP 只对PSP进行介制 关机状态

保护盒的电池约PSP进行介表。



## 综评

这就周边的外形灵在难以让人和网上众多。华大气间欧洲周边联系起来,但这个周边也确立是结,的欧洲血统。哪度低的盖子与想让玩家带着盒子玩游戏的子写可读仍然存在,还有着盒子内空间狭小以及装进中SP。 等子难以打广等设计方面的BUG。不过按键孔位置之精确还是上常令人赞叹,和保护盒整合在。起的电池包是该周边的魅力所在。产品。市还要一段时间,官方建议售价168元。



接下来我们来瞧瞧餐音盒。和上一个侧子不同、当你把的盒子打开后、你还可以欣赏到保存于PSP内的智乐、而且声音比PSP本身大很多。

照例先看外型,果然是气质非凡 暗黑的外壳用色加上盒面上压花风格的花纹,给 人以高贵的肃穆感,结合外形,简直就像个华 **响的棺材。(汗,这**联想……)

打开盒子, 发现内层都是用柔软的溽海 绵作衬,上盖内右侧是电池仓,给PSP扩音 的能量就来源于此。包装里同样带有两节电 池,装进去吧。电池仓上的开关是盒子内唯一 的多硬凸起物、不过是凹陷于上盖内侧平面 之下的,这样就很大程度地避免了开关对机 身的磨擦。 般来说,只要不是刻意把盒子倒 过来摇,这个并关和你的PSP基本上是并水 不犯河水。上盖左下还延伸出一根耳机插头 的声音输出线。连着上盖内置的譬拟、把插头 插入PSP的耳机插孔, 打开电源, PSP就通 过上盖的小喇叭满禽答答地大声唱了。

比起"万能侠"保护盒。魔音盒里的空间



了,但仅对 PSP本身 而言: 如果 PSP上挂 着豪华版的 挂机绳, 你 会发现下方 剩余的空间

根本放不下整根挂机绳 即使没有挂机绳,将 插上耳机插头的PSP放进盒子里时, 在下也 显得空间有些紧张。







既然有扩音功能。形我们就要理所当然 地测试具储放效果了。先兑扩音效果,声音绝 对够大!接下来是音质方面的测试、测试音 乐包括《政治家华尔兹》、《拉德斯基进行曲》、 《新書典主义》(兔子舞)、(梁祝)、(王殿眉)、 《遇见》等包括了交响乐、民乐独奏、民乐合 奏、歌曲等在内的多种风格的音乐和歌曲。



先播放《政治家华尔兹》和《拉德斯基进 行曲》,在表现交响乐上,这个内置到叭明显 力不从心、听起来很混乱、接着是浪漫的醉克 斯曲 (伴我一生)、喇叭在萨克斯和钢琴方面 的表现还不错: 但在播放《泰坦尼克号》的主

題曲 (My heart will go on) 时,明显感觉 至在风笛广面表现出来的不足: 播放俄罗斯 歌曲色还可以, 无论是口琴 具阵段等俄罗斯 歌曲中的特色乐器表现还都说行过去。

接下来是民乐,先是女子十二乐见的《新 古典主义组曲) 和《自由》两首同样气势恢弘 的民乐合奏、结果令笔者惊讶、以一胡、笛子、 琵琶等民乐合奏的乐. 护. 竟然表现得相当不 错,比起西洋乐器演奏的交响乐来说高事了 不是一个档块:接下来又式了许多等 融管独 奏的曲子,也都表现得挺好,但笛子独奏感觉 有些刺耳。看来这款原边还只适合推广到国 内哦。(笑)

接下来还测试了一些舞曲,但普遍不尽 人意, 电子乐嘈杂, 混音沉闷, 重低音部分更 是蘇藪木棒般缺乏力度。至于歌曲的播放效 果. 大家可以参照跳蚤市场上几十元的双脚 107、收录机。总结起来,便是低省力度不足。 高音刺耳、中音还算说得过去。最后说明 下,以上的测试都是基于中等高量上的高质

(中等音量的声音也已经不小了), 开太大的 语,无论什么乐器演奏什么曲子,什么中高低 音、都有爆音。

# 综评



作为一个PSP包类周边,该产品还是很让人满意的;而在播放音乐方面,也确实达到了扩音的目的,不仅声音扩大了不少,音质表现上也比PSP的小扩音器强出许多,但坚竟售价和定位在那摆着,音质上不能抱太大指望,一个小小的喇叭便达到了双喇叭小录音机的播放效果也不容易了,尽管也和PSP优秀的播放能力有关。有两点非常值得肯定,那就是外形的豪华的以及盒内的宽松柔软,当然还有那几乎没占用就外空间便达到不错扩音效果的扩音器。这款周边官方建议售价198元左右,上市在即,有兴趣的现象多多窒意哦。





这款周边无疑更高有豪华气意,豪华沙 发般的外形与同样黑色陶瓷面的外壳使得多 周边与PSP本身的高贵气质配合得非常完 美,黑暗中打开蓝色背景灯,更有影院般的感 觉。该周边具有支架、扩音和充电痤充一个作 用,下面我们分别来看它的这三个功能。

作为支架为主体的外表,我们就先从支架总起。这样的支架大家一脏都放在桌子上吧。支架部分的领籍在支给到好处,有了这个,我们就再不用举着手或过去实用PSP看片了。但是,美中不是的就是处于正前方的一颗灯、打开后盖色的灯光事空抢眼,在学一中更会觉得刺眼,BUG

接着说话质, 大概是注重于"启功"的。因此该产品的高质量比上值的集造拿好上产多, 扩高效果同样令人满具, 但主管仍然不能开太大, 开大子同样有愿意。以下同样是在中等高量下的品质测试。

交响乐虽不恢弘,但也不杂乱;民乐合奏也同样有不错的效果,萨克斯、钢琴、风琴、烟等的音质表现得很好;但第子、口琴、洞箫的声音有些尖锐刺耳;电子乐还算说得过去;弹拨乐器都觉得有些乱;起当依旧差强人意,听起来闷而且杂,重低音也同样力不从心,咚咚咚变成了柳柳柳。不过比起魔兽盒的笔嗒嗒还是要好些。

測试结果表明,这款周边在低音的表现上依旧力不从心,但言音和中音比魔音盒强出不少,和几年前,那种没有重高的海源。音箱差不多。另外,这个周边也和挂机绳过不去,只要有挂机绳在,耳机插孔体想插到底而从周边后面的耳机孔接上耳机的话,那么音质和直接播在 PSP上的差别不大,看片的



### 活基本可以忽路。

另外长侧对使用的玩家并下,这一是打 加过是处于产品具具状态,复多大产品或自 品质性,这样的是一位一条字并不一人有产 乌鸦、软 工作。一点 不一点人的产品,是 个作得称性的人性化。人

為、統一、大小人、文本、"广平"了。"以及 為日子、松田、"人、文本、"广平"了。"以及 给PSP介育。从文章、"一""有一"。一点,一点, 这样做改解决了。為是十年一一次為各的为方。。 又固定了中心,例也是个一个两个的为方。。 因边下方亦有了整然一大的主地上,但是可以被不完全只有也,如果了外上含无处似化。 那就可以用4节制造了未给新严密中用了,不 过前提你有了能够是严重下游的的大家继力。



注意。电比仓的电池是警给多周边的扩散器 供饱、并不能给PSF充电

# 综评

作为武器等置方。的气鼓、激光。以 5. 可一种与不知。不广子、完全主持。这人 2. 一个风景的是一点的是一个人。 5. 可作文的一次。"太大"一个人,从 5. 多的是一点的一点,有点则 有的是是一点的是一点的。 一个人,是是一个人,不不一点的 是一点的是一点的是一点的。

及好多界方為会降 信息人等末年 信息人,有有28 人名人,见于主欢 用户30名的创。家 们来总也是个名词 的选择。





# 運作通過

NDS最近大作不断、《为尔而生》、《摩娜 红侠乔伊》、《马里奥赛辛》等等大作都相继发售特别是任天命的第一款支持的下联机功能的《马里奥赛辛》更是值得一玩、那么硬件周边万面呢?也是好肖息不断、像欧州的疗政专家系列正式进入国内市场、MAX品牌的PSP电池在国内也能买到……OK、下面就让我们一起进入正题吧。

# 国内出现MAX品牌 PSP与用锂电池

说起PSP周边,就不能不提起电池。不大理想的续制。能力加上PSP的各种多媒体的点用,让意果仅仅玩游戏就觉得吃力的电池真难招架,所以不少玩家都会购买外壳电池产品,即使提倡"外观完美派"的玩家也都会等外再购买一颗电池。但是PSP的等景电池比较买,高达300元在省的售价让学生玩家根本必不消。还好,目前的内也显现了第一方的PSP兼容电池产品,这数MAX品牌的容量为1800mAh的PSP锂电池经过了,适的现分实力的确不同一般啊,毕竟PSF锂中也不同于普通手机用锂电池,加密系统使得PSP检测不到电池的密码点点的迟远会一罢工"。总之,有了选择就是好,等售产在190元在右。



# NEO=MAX產業产品 即將在国内销售

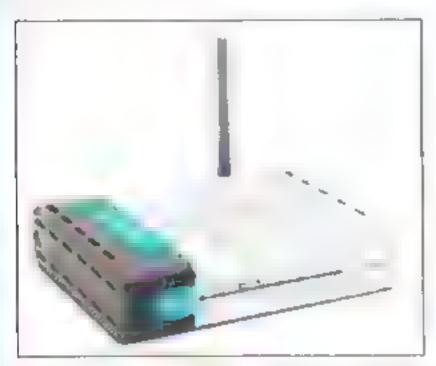
近期,国内著名的烧录厂商XG 布、NI O 是牌的产品MK2、MK3 还有NEO MAX 套装产品具将在国内大批上市。随着NEOF、ASH产品的上市,这将会给本来就热闹的国内NDS 烧录卡节场行道则了一把火。套装由MK3、SD卡 SD卡卖卡客 NEOFLASH 512M烧录卡烧录器、3颗存得电池、USB延长线、驱动光



盘组成。由于MK3号导设备支持了MMC和SA) 卡对NEOFLASH烧录卡游戏烧录功能,所以 这套豪华的NEO-MAX 套装还赠送了SD卡。 根据选择的套装不同,SD卡的容量也有 128M~1G的不同容量。配送的SD卡读卡器 采用的是USB2.0的HGH-SPEED速度模式, 在对SD卡进行拷贝游戏ROM时的操作比 USB1.0接口的读卡器快了不少。如果你选择 了很多时间。不过笔者认为豪华版的512M容 量的NEOFLASH烧录卡的容量目前已经显得 不够了,因为达到1G容量的NDS游戏已经出现,希望官方能够配送1G容量的烧录卡,那 才是最合适的容量。看到本文时,有些玩家可能已经拿到这套最新的烧录设备了。

## 回=624+A的无线路由器

第一款支持任天堂 W. FI 网络对战功能的游戏 (马里奥赛车) 已经发售了。相信很多的NDS 玩家已经通过 Wi-FI 功能与国内外的朋友进行对战了。要使用Wi-FI 联机功能,就要使用到PC 和无线路由器(或者 AP 无线接入点),这里笔者就给大家推荐这款适合国内使用、而且经过任天堂官方认证的 DLINK 品牌,型号为DI-624+A的无线路由器,零售价



为 280 元左右。官方网站提供的产品参数如下:

- 1.802.11g 54M 无线标准、兼容802. 11b:
- 2. 信息吞吐冠为一般 802.11b 产品的 5倍。
- 3. 支持 64、128、256 位 WEP 及 WPA 嚴 新无线安全标准:
- 4. 自适应无线速率选择: 1、2、5.5、6、 9 11、12、18 22、24 36 49、54Mbps;
- 5.接收灵敏度: -68dBm (802.11g)、-89dBm(802.11b);
  - 8. 支持SSID广播取消及MAC地址过滤:
- 7. 其他: ①基于MAC地址、IP地址、URL和域名的内容过滤; ② VPN 支持: IPSec、PPTP、L2TP通透(pass-through); ③内置SPI防火墙; 抑制来自WAN端Ping的攻击; ④支持DMZ主机及虚拟服务器功能: ⑤支持DDNS动态域名解析、满足个人及企业架设网站需求;

## Kosi再发而PSP与用使猜包

这款日本Koei光荣公司发布的PSP主机 专用便携包,最显著的特点就是能够最大限 度地保护PSP主机的安全。有些粗心的玩家 会经常意外地把PSP摔到地上或者不小心压坏。如果购买了这款PSP专用使携包,就会最大限度地降低了意外损坏PSP主机的可能。(那没有放进包里的时候,掉了怎么办?那只能是你的RPWT了。——)因为这款PSP专用使携包内置了3层的保护材料,可以全面地保护你的PSP主机不会受到意外的伤害。



如果你是位比较粗心的玩家,而且经常发生 意外损坏游戏机的玩象,那么最好购买,这款 便携包来保护你心爱的机器—— PSP。这款 产品的价格为 3480 日元,折合人民币约 230 元左右。

# 支持压缩PSP MP4 能式的电视卡

日本厂商O-DATA最近发布了多款能够进行PSP MP4格式机频编码压缩的电视卡产品。不过从产品的电视信号接收高频头的外形来看,这款产品应该只支持日本的NTSC制式的中产产,,用内的证象点及有办法写用这款能够直接压缩输出成为PSP MP4专用格式的电视卡了。厂商在发布时并没有说明这些电视卡能否支持 AVC 编码技术的 MP4 格式文件,不过从产品采用的硬件压缩芯片来看,直接压缩 AVC 编码的MP4 文件也不是什么困难的事情。产品的售价目前没有明确公布,不过产品已经发布了,相信价格也会在近期公布出来。(注:因为 PSP 限制了 MP4 的总像素,所以PSP MP4 写 般的 MP4 格式有区别。)



我国自那的气温终于降下来了 变冷空气的影响 广东各地在时目与都将传统降温、只近的气候特征之一便是昼夜温差大。大家多证意觉更低 另外,状态久切是人 容易发胖的时段,不过由于白天温度宜人、排汗量减少。这样的季节也同样适合他引减肥(比如整天想着搜身的乌修)。大家可以清长带有自己的广机去公园造上几周,然后并下玩一会。将设、这样的生活可真是清爽啊

9 月开学之后掌机市场的销售业绩曾经有过一度下跌,但逼近年末便又渐渐从颓靡状态解放出来。目前,"身份",没有了"办人",大的势头之下重回高潮

除了PassMe 2,还有一个新产品、使足 PassMe加强版、大小仪比NDS游戏卡长几毫 米、罗际、一十、学合了PassMe 和一张NDS 上版卡(据说用面确实安置了一张NDS正版游 戏),玩家只要购买PassMe加强版,使能正常 引导NDS运行烧录游戏。

自利 PassMe 2和 PassMe 加强版的集价分别为160元和100元。如果大家在市面上难得

看到的话,大家不妨在www.ongba.com等 学机网站里找找邮购信 息。

技术力比與他厂商稍迟一步, 具可谓商场如战 场。

由于大多游戏都有ROM下载,因此正版的销。 由于大多游戏都有ROM下载,因此正版的销。 也都不是很理想,大家如果支持这些游戏的话。 还是请购实正版吧。

NDS主机继续保持在1020的稳定售价、神路iDS则为1090元、GBM为780元、神游 GBM



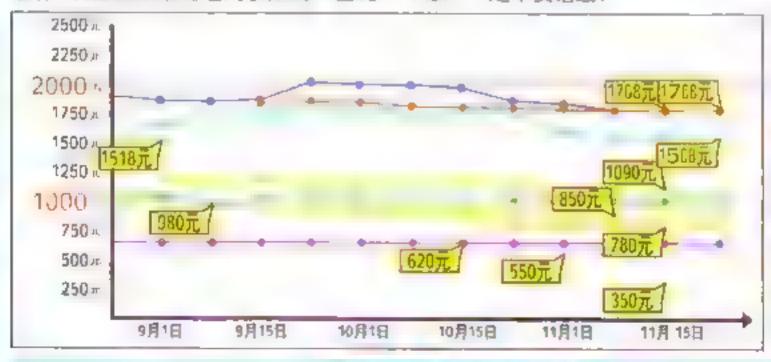
为850元。最近不管是任系主机还是索系主机、 生价方面一直风平浪静,也许这便是暴风雨前 的宁静吧?圣诞节、元旦、新年……接下来的 一连串节日会让攀机市场火翻天的!

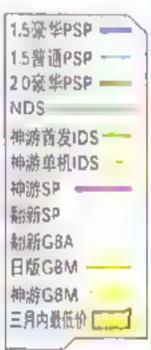
说完任天堂, 再来说索尼。PSP目前的售价推得平稳了大半个月啊, 在"行情趋势图"上可以清楚看到最近一个月的售价呈现出直线状态。现在各个版本的PSP售价和都半个月前一样, 依然为普通版黑色PSP 1568元(日、港、台版), 豪华版黑色PSP 1768元(日、港、台版), 普通版白色PSP 1588元(日版), 豪华版白色PSP 1788元(日版), 以上的主机都是1,5版。

目前Sony官方已经推出2.5版系统。但是 具体影响并未皮及到现有的零售市场,估计2. 5版的PSP要过一小段时间后才会从工厂陆续 流入市场吧?(Sony将要推出的赠送10记忆 棒的"超豪华版"PSP,就是2.5版,售价为 2150元左右。这个可以视为2.5版PSP的先头 部队,估计之后大批学的2.5版PSP会蜂拥而 至。)现在看采市场上几乎是青一色的1.5版 PSP了,虽然有些是先天,也有些是后天,但 玩家和商家都无暇顾及这小小的区别了。

PSP配件方面,大家比较关心的2G组装记忆棒售价依旧保持在900元左右,店里开价920元,网络商人开价888元。而最新到货的4G硬盘(配备3600mA电池套装)也在柜台上看到有卖了,开价为1850元。(超过PSP售价了,汗

PSP游戏方面、(GTA)持续保持高姿态、售价为340元;(Talkman)急速到货,开价400元,估计还价的活可以390元章下,该游戏带一个外置话筒及一张游戏UMD,详细谓关注本轨(掌机王SP)的相关介绍;美版射击大作(游豹突击队)也新鲜到货,焦价为320元,此游戏路说素质真逼PS2版。喜欢美式游戏的朋友一定不要错过!





# ---

本程式场扫描继续为大家列出各地的学机参考价格。以下所有参考介格中,单位为一,本属所列价格部为单机价格。各地价格有乎差异泻锅正常,跃此以下价格仅可参考之用。展现,马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

|      |           |          |          |      |      |     |         | NUT | 3 (1)    |
|------|-----------|----------|----------|------|------|-----|---------|-----|----------|
|      |           |          |          |      |      |     |         |     |          |
| 广东广州 | 江西恐龙      | 1768 (黑, | 1568、濕,  | 1090 | 1020 | 850 | 780 (日) | 620 | 550 (翻劃) |
|      |           | 1788 (白) | 1588 (白) |      |      |     |         |     |          |
| 辽宁大连 | 仁和电玩      | 1 750    | 1580     | 1180 | 1050 | 830 | 760     | 590 | 550      |
|      | 是在自由的专案库。 |          |          |      |      |     |         |     |          |
| 广东深圳 | 久圣电玩      | 1830     |          |      | 980  | _   | 780     |     | 600      |
| 广西南宁 | 鸡立电玩      | 1865 (黑) | 1650 (白) | 1244 | 1024 | 898 | 780     | 630 | +        |
|      |           | 1925 (白) |          |      |      |     |         |     |          |
| 山西太原 | 逸家电玩      | 1850     | 1670     | 1450 | 1150 | 870 | 860     | 630 | 640      |
| 浙江杭州 | 玩之前       | 1850     | 1650     |      | 108Q | 880 | 830     | 650 | 1 -      |
|      | 电玩专卖店     |          |          |      |      |     |         |     |          |
| 天津   | MARS      | 1750     | 1590     | 1450 | 1150 | 870 | 860     | 630 | 1        |

译 江西恐龙 编 马修

这是工马乃龙朋友翻译的第三病本点明的改机文章了。这位叫做本点明的朋友不仅有着惊人的散力和改机技术、其文笔也是生动活泼、妙趣横生、而江西乃龙的译又不仅保留了原文的幽默,还加入不少"恐龙"或特有的风趣。阅读这篇文章。可能你还是无法将自己的某个机子改成家用机。但了解一下国外的硬件高手DIY的苦乐、相信你我都会在赞叹的同时开心一笑的

嗨,大家好!还记得我吗?我是美国玩 友本杰明,之前曾在《学机王》和《学机王SP》 上给大家讲述过我的ATARI、PS、PS2、SFC 改装的故事,那么这次给大家带来哪一台游 戏机的改装故事呢?所有的故事都有个开始, 这个也一样

在Atari2600游戏机机开始流行的时候我还很年轻,在我19岁以前、我甚至没拥有过真正属于自己的 Atari 2600。因此我总是玩其他人的游戏机,这样一来,倒也弥补了我作

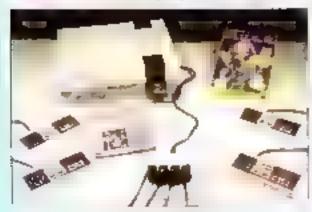
为一个小孩 没有Atan 没有Atan 的不足,我们 好好了快乐 的时光,我 的帮用上报



触到了另外一种游戏机——NES。(注:任天堂的8位家庭游戏机口版名称FC.美版名称为NES。)

这部大家都非常熟悉的家用游戏机毫无疑问是出现自1988年,当时任天堂娱乐系统风观起步。那年每个小孩都拥有了自己的NES,包括我自己。

以前在〈掌机王〉和〈掌机王 SP〉上讲过几个不同的手掌机改装故事后,有些读者

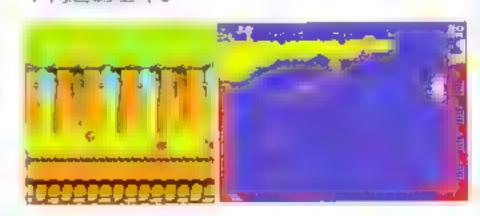


在说: "本,你似乎漏了什么。为什么你不和我们说说你的NES 改装故事呢?"

这正是我接下来想要说的,作为一个青年, NES占据了我所有的游戏时间。尽管我仍然玩 着我所忠于的 Atarl 800 〉。

大概很少人知道我最早的一次改装故事,那是在1993年的春天。那时我正上高中,有一次我们班组织到华盛顿旅行。在旅途的前一夜,我在家里想。如果我可以带一台NES和Genesis(世嘉16位生机的美版称呼,日版名为MD),在这样枯燥的长途汽车旅行中将会是件很酷的事。我最后将Genesis拖绑在NES上面,并与一台老掉牙的使搬式彩色电视道接。

这意装置使用一颗高效能的9V印地做电源、我通过简单的焊接工作让电池与游戏机以及电视机分别连接。这颗电池可以让"NES+电视"正常工作约一个小时、"Genesis+电视"则只能运行约30分钟。这样就做成了世界上第一台多平台手掌机,能用电池让它们正常工作,这正是实现我的梦想的第一步。实验成功后,我在旅途中尽兴地玩着Genesis的《公路赛跑》和NES的《恐者蛙》、虽然游戏时间不长,但仍然吸引了很多同学。事隔已久,到现在为止,我已经掌握了更多的手掌机的知识。不管时代如何变迁,我仍旧深爱着我的NES,她伴随我度过了一个有趣的童年。



NES 在图形上的突破足以做出和 Atari 2600 媲美或者更漂亮的游戏画面。然而,在 NES的发展初期, 大部分 NES 游戏都没有在 画面方面做得非常优秀(后期技术成熟后,大 量画面精美的 NES 游戏出现,这是一个循序 渐进的过程)。不管如何, NES确实是第一台 采用真实音乐发声的游戏系统,几乎在所有 的 NES 游戏中,音乐都贯穿着整个游戏。出 色的硬件设计让NES大放光彩。类似于NES 这样的游戏机,也许我们以前也曾经见到过, 不过NES绝对是第一款完美成功的游戏主机 ——我不希望大家以为我在贬低Atarl或者更 早的游戏机, 我绝对没有这个意思, 我只是想 表达我对于NES在游戏上所带给世界的变革 与进步的钦佩。当Atari正在为重新包装(导 弹司令部)而绞尽脑汁的花费时间时,任天堂。 给我们带来了〈费尔达〉、〈马里奥〉、〈热血物 语》。这一切都给游戏业带来了重大变革,我 甚至可以夸张地说:"没有任天堂、便没有 NES, 没有NES, 使没有我们现在的PS2、 Xbox 以及 NGC。"

因此,在我成功改造好第一台Atari手掌机后,我很自然地想到用其他的游戏机来制造手掌机,NES立刻闪入我的大脑。然而,有一个问题——我很难将NES的游戏卡带改装得更小。对于大多数的手掌机来说,游戏卡带



的大小是决定整个 机型大小的关键因 素。 考虑到最终该手 学机还必须具备应 有的主板、电池、液 配牌 幂 这样一 想,便可以知道要使

一套 NES 输 小是 件很不容易的事了。

从最小的游戏机到到最大的游戏机。 NGPC、GBC、WSC、SFC、MD、N64、Neo Geo MVS······任天堂的游戏机使用的差不多 是当时世界上最大的游戏载体。不管是8位机 卡带,还是16位机卡带,甚或64位机卡带, 任天堂的卡带总是最大的。事实上,根据我所 了解的资料,Neo Geo MVS的卡带是体积 最大的。这种卡带大得吓死人,已经完全排除 在我的手掌机改装计划之外了(不过没想到 最后我还是改装了一台NEOGEO手掌机,这 是后话)······因此改装任天堂的主机,总是让 我感到头疼,我相信"卡带的体积使玩家觉得 很先进,并且这台游戏机不像是1986年的产物(而实际上正是)"是任天堂的策略之一。

这些东西虽然巨大,不过它们内部还有很大的空余空间。可是我该如何下手呢?这个改装念头仅仅是一闪而过,宛如浮云般在我脑子里停留了数秒,便被我忘得一干一净了。

许多年过去了,事情本不该忘记的…… 但我还是忘了。

但是有一天,感觉就如命中注定一般,我

发现了一件新事物 "Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game"。



这玩意的名称可真是长,它到底是什么 玩意呢?

我以前已经听到过那个无耻的传说 "整台NES压缩到一枚芯片里",传说中有些 电子高手已经成功将整套NES的技术压缩到 一枚芯片上。之前我都不是很相信,但直到 2003年我才对这种传说中的芯片有了一定的 认识。那一年的6月7日,我在美国威斯康星 州东南部一个叫密尔沃基的城市举办的"中 西部电玩展"上结识了一位电玩迷,看得出他 是代表某家电子公司来推销他们的产品的, 我和这位名叫布华士·布拉赫特的朋友聊了 一会儿。

他给我看了他们的一件产品,外型礼 Genesis手柄有些相似, 他把它称之为"内置 游戏的 Atari 游戏机",我很快便推论那玩意 里面实际上是 Atari 2600 的模拟芯片——利 用一种压缩技术,将游戏与主机结合为一体, 运行的时候和真正的 Atari 2600 一模一样。 之前在我们象中这些东西都是不可信的。今 天终于看到了实物。在现场演示下,这台外型 奇怪的游戏机表现得非常不错。在电视机上 看到 Atari 2600 的游戏画面,而手头上却只 拿着一个手柄,这种感觉非常新奇。这种产品 似乎代表着游戏行业的一个倾向,他们总是 喜欢把一个老式的游戏系统塞进一个控制器 内, 也就是说主机缩小成了一个手柄大小, 而 你只需要拿这这个"没有主机"的手柄,便可 以玩到正宗的游戏, 我对此了解不多, 但我相 信这种设计很有市场潜力。

布华士接着给我看了其他东西,那是我第一次看见它,也就是那台名见。"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game"的机器(老实说,我很喜欢这个长长的称呼),我一下子就被深深地吸引了。

很显然这次我对NES的兴趣要大过Atari 2600 (因为之前已经改装过一台Atari手掌机, 了, 而我正缺一台NES手掌机), 我留心观察了一下这台游戏机, 机身的背面有一个80 针的卡带插槽, 这意味着这是一台针对亚洲市场开发的日版FC?布华士告诉我, 如果有了一个适配器, 你可以在上面玩美版FC 游戏。也就是说这台游戏机通过一个卡带转接口, 可以在上面玩到美日两个版本的游戏。并且我还得知, 如果购买该游戏机, 还将获赠 75个FC 游戏 (开始吓了一跳, 75 盘游戏可不是小数目, 后来想了想。恩, 肯定是内覆小游戏)。

啊哈」我想到了,这玩意一定跟那谣传的"势台 队形器压缩到一枚 不管里"有关。其实和旁边那台"内 对游戏的Atan游



戏机"一样,只有利用鱼那种压缩技术,才可以将FC游戏机做到如此之小。

不仅如此,布华士还告诉我,他们已经计划最产该产品了。如果我想成功将一台FC改装成手学机,这个设备不正是最合适的材料 么?

我真的觉得很惊奇,他们的技术竟然可以将一台FC压缩得如此之小,看来传说中的"整台NES压缩到一枚芯片里"的说法是真的。从外型设计上看、它的发热量以及用电量一定不高,但是……它真的可以正常运行FC游戏吗?

于是我决定现在就从展会上带一台这样 的机器回家。

"你们出售这玩意吗?多少钱一台?"我 问布华士。

"那得看情况。"布华士显得很好奇。他接着说道:"你将要用它做什么很酷的事情吗?"

"嘿嘿嘿嘿!"我忍不住地查笑。他似乎 和我很谈得来,因为之前我一直在和他聊游 戏造型设计方面的事情,这正是他所关注的。

布华士接着说道:"看得出你很有心,反 正最近经济也不景气,我给个优惠价给你吧。 到时候你搞出什么名堂来了,记得联系我。"

"太棒了,成交!" 我兴奋地回答。

"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game"现在是我的了。一回到密尔沃基的朋友家,我迫不及待地撕开了包装盒。当我用螺丝刀拆开游戏机的外壳后,我已经百分之百地确定他们的技术做法了一个整台游戏机里面只有一块面积很小的电路板,上面仅有一枚心片以及一个黑色胶状物!传说中的"整台NES压缩到一枚芯片里"果然是真的,如此看来,将它改装成一台手掌机,实在是一件简单的事情。稍加测试后我发现它正常工作时的电流只有50mA,这样的耗电量实在是低,要知道一台Atari 2600在工作时便需要250~300mA。我预感这次的改装工作将不会很难。

下一个步骤,便是要将它 60 针的日本卡 带接口换成 72 针的美国卡带接口,如此一来 我可以使用国内的游戏卡带。

本来有一种叫作转接卡的装置,这种装置形状有点像FC卡带,转接卡顾名思义就是利用它在美版C游戏机上。全一版游戏下号(当然也有在日版FC主机上玩到NES游戏的转接卡)。因为我手头上的是日版机器,所以我特意捣到一快能将日版FC插槽转为NES卡带的转接卡,我试了试,可以正常在这台FC游戏机上运行NLS卡带。最后我还是引算在

手掌机内部做 文章, 我可不 想在手掌机外 面插着个转接 卡来玩游戏,



那样会让整台手掌机增大体积的。

因此,我拆开FC主机和这块日版机专用的转接卡,我把转接卡安装在FC的主版上面。在顶端,是72针的美版FC游戏卡带插槽,在底部,则是FC主板。怎么样?这样的设计是否很完美?注意中间必须腾空出一定连接空间。

之后的研究使我认识到FC卡带和NES卡带的区别。仔细辨别,在NES卡带有着14根和FC卡带一样的金手指,其中4根用于游戏机卡带插槽上的"锁定"芯片,另外10根金



能的目的。不过很显然,这个计划在最后美国市场上被放弃了。正如你所看到的,之后的NES卡带的金手指插口上全部不见了那4根金手指。



这时,更让我惊讶的事情发生了——我发现这盘NES卡带的构造竟然是一盘正宗FC卡带外加一个转接口!我不知道任天堂是否试的用一些私厂的FC游戏存货来打入美国市场。但是现在我手头上的这盘NES卡带确实是由日本FC卡带和一个转接器组合而成的。这是一个惊人的发现,如果你还能找到一些很老的NES游戏,比如《Gyromite》、《StackUm》等等,请用手掂量掂量,如果重量比一般的NES卡带还要重,并且重量明显偏向卡带插口多一些的话,那说明里面很有可能是一盘FC卡带外加一个转接器。

我小心 取出NES中 带里的将 等。 数等 连接 五上,并连



接到买来的迷你FC主极上(似乎也谈不上主极了,仅仅是一片比NES卡带芯片还要小的芯片)。看到眼前的景象,我有些想笑,我该去申请一个专利,这个专利的做"FO卡带 + NES 转接口·NES 插槽·FC主机"。这计我是是了等我企场上的一个笑话,大致意思是说"用 WNDOWS 模拟 Xbox+"

及称的转接等于是一次转换,也许有别 及会门我。既然其它的两次转接下是事员。 作。你为什么不言我将一个本一插入。后途你 中心上心上?,其实大多。等误会了。前面我已 经说可了,我家生此几乎全是NES卡带,我 的。自然是在这台FC主机上运行NES卡带,至 于,其实一个人工作。



我尝试了各种方法,在经过了漫长的测试之后,这台迷你FC主机就是接收不到手柄的信号!这样的结果令我感到非常悲伤和绝望。我不想使用那些迷你FC机所配的细装手柄,如果在一台FC游戏机上不能够使用原配的手柄,那是件令人失望的事。几次试验都没有结果之后,我只好将I作暂停,去忙别的事情了...

本杰明会放弃吗? "Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game" 能够成功地被改装成一台手掌机吗?

再次进行实验,再度绝望······无论我怎样尝试,我都不能使愚蠢的盗版迷你FC主机与NES原装手柄一起正常运作。主机依旧接

收不到手柄的信号。我很想知道到底是那里出了差错。这台迷你FC主机确实具备所得的手柄连接线路,而且每一条线我都仔细楦等过了,绝对正常连接!那到底是为什么?

时间一直推移,在这之前我那台FC手掌机的工作毫无进展。在2003年8月9日这一天,我参加了拉斯维加斯举办的《2003经典游戏博览会》,在展会上我四处徘徊。然后在一张桌子上,我又惊奇地看到了"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game" 1 我冲过去买下了它,我甚至等不及回到旅馆,迫不及待地趴在展会休息椅上当众将它分解!所有人都惊愕地看着我做那颗狂的举动。我发现里面的所有电路极仅仅是多了两块黑色胶,那肯定是些内置的烂游戏!除此之外其他构造和我之前买的迷你FC主机里的电路板是一样的!呜呜呜……

我回到威斯康星州,立刻着手将72针的NES 转接器连接到这台最新的迷你FC 主机上,非常遗憾的是,它同样无法让手柄正常运作——我几乎要败掉了!

嚴后经过一整晚的试验。我不断的连接这条线路。断开那条线路。中途我甚至把第一台迷你FC主机烧毁了。不过它的牺牲终于让我找到了原因──內置游戏。这些程序是使得NES原装手柄不能工作的关键。我发现在迷你FC主机上的第31根针的地方。只要接入一条5√的电线。就可以成功地屏蔽那些内置的烂游戏。并使得NES原装手柄正常工作



接下来我

享受着成功的委悦,虽然第一台迷你FC主机、牺牲了,但是它留给我的意义巨大!它让我学到了如何用初级的电路知识来尝试不同的连接实验。这件事情永远地留在了我的记忆中。

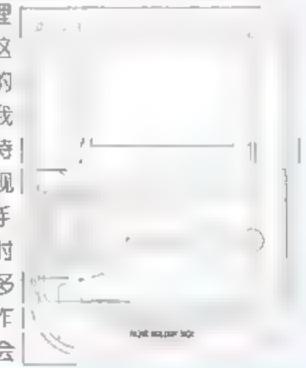
就此.将"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game" 改装成手掌机 的准备工作才算完整结束,接下来的是那些烦琐的改装工作!为了完美地再现任天堂8位主机的魅力,我必须将这些材料都准备好——个5V的高电量电池、一块液晶显示屏、一个原装 NES 手柄。

我从一台卡西欧液晶电视机上拆下我所需要的EV 560型液晶显示屏,经过测试,我发现将4节1.4V的电池串联,刚好可以带动显示屏以及FC主机正常工作。如果计算无误的话,我估计这台手掌机可以在满电的情况下正常工作3小时左右。这样的成绩已经很不错了,我没有过多的奢望。

必须的材料都准备好了,因此,你知道下一步是什么吗?对了,外壳!要知道这可是我第一次改装FC游戏机,它的外型和我之前遇到的ATARI手掌机截然不同,我无法将ATARI手掌机的外壳自接穿来使用,但我可以利用之前的一些设计经验。我敢说这是我遇到过的最大的一次挑战!

由于这台迷你FC 主机本身的主板非常小,因此在设计外壳时,我可以有充足的余地把外型设计得更小。我的目标是让主板所占的位置仅仅比一盘NES 卡带要稍大一些。而同对我先它是当的摩装NES 手机也尽量证记所占的位置和一盘卡带相当。这样一来,这台FC手掌机的高度将远远低于两盘NES 卡带的高度,通过计算,我预定了它的高度为4.25英寸。看起来似乎有些高了,但只能如此了。现在困扰我的问题是如何安排那4节5号电地,我意识到必须把它们安排在屏幕附近,而且在设计上,必须符合"可以很牢固地安装"、"可以很轻松地拆卸"的条件——类似于我的电动频须力的电池仓。

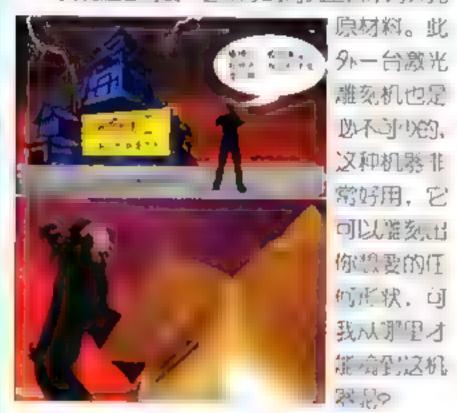
在经过了一段时间之后,我几乎停止了 我的工作,就是因为针对外壳和电池仓,我穿



儿继续,这样做毫无效率。"现在是时候了", 我学着阿诺的口吻说道。

我重新回到这项工作中, 并花了相当长 段的间利用Adobe Tustrator软件为这台 手掌机设计外型。这个阶段正如一个里程碑、 这是我第一次为自己心爱的游戏机重新设计 外壳。你问电池空曛,我已经想到了完美的解 决方法, 我将它们安排在手掌机两侧的位置。 不仅如此, 我还为它们设计了一个卡槽, 这样 电池可以根稳定地挂在上面, 而我只要往上 拨动便可以很轻松地拆下来。

我现在。不言要一些《算的有机整料作为外壳



91一台激光 離刻机也是 以环心内的。 这种机器非 常好用,它 可以谐多、出 你們要的任 何形状, 可 我从那里才 能完全認机 34 160

看这 明明中 ·

本 我是本 展听月隻吗?

指挥官 张青楚、分到这样定地五子吗?

本 是的 我已经到达第二个房间了 打探官 我有些知象

本 现在我我做什么了?

指揮官 寻找一个楼梯, 价类找的东西就 在那例近日



本. 收到 再次雷达 通讯中 ·

> 本 我已 经到达二樣 了. 不过, 我失 去了我的烧 鸡 . .

指揮官 本. 我吃到很 抱歉

本 到这 层接后我做些 422



指揮官 留心那些后里,我的执能深测仪 显示、该层层少有"个卫兵!

本 收到

第三次雷达通讯中

指揮官 你现在已经非常报进散光雕刻 机厂 在即避存有一下是有还有婚明日



本 任务快气成了吗?我现在怎吃意义 利面各

指锋官 音歌快便可以知题的、很快 终于找到最后的楼梯, 并顺利到达1,7 仓库 清到了激光雕多机之后,我用机器在

一块很大的 便望均极上 剪下了我震 要的部分, 这机器非常 精确,只要 在切割到好



细操作,它会完全按照我的要求裁剪下任何 一种形状的塑料块。误差很小。

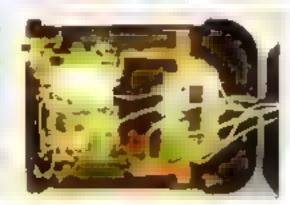
在切割工作展开之前, 定要确保你的 想法都实现到了设计图上。光靠临时思考设 计,是很难获得 食令人满意的外壳的。这套 外壳的每一个细节我能考虑到了, 包括前面 和后面以及两侧, 我将它们——均匀切割出 采。最后我用强力胶将它们粘合在 起。接下



采的一张图片是 NES卡带连接 口,我已经为它 固定了两颗螺 丝。

之足手掌机 前半部分的裸露

图, 留着看右上角的小开关, 那个是我安置的电源开关, 线路是和电池组构造的。在处理 及晶显示器的电路板时, 我发现一些电密很占位置。原先它们距离成立。不会一块证明



企之一方。我们一个一个大概,然后不完 们那到了一些极为自己。这种证明了一种

这点 1 月本 25 的 二 ,在元中央 1 百. 我们经认过57 子林兰女子马。我之间



以下"支用点表的 NIS手柄作为以台 手子机的,纵器, 成是因为"装手柄 当优支。是非同时 "我人以公敦、对 于"你老的每一个

指令,所表了标准与表示意意。 1、主机。 不仅如此,京装手柄的手题 对言也。集表玩 极手柄所不能机员并论的。

所有线器在检查过确认连接无误之后,我用绝缘胶布将焊头封好,以防止漏电。为了防止液漏显示器的电路板和NES主板之间的电路相冲突,我又在NES主板上加了一层绝缘胶布。

在正面与背面两大部分之间,连接他们的是8条电线。这8条线路连载着电源、声音

影象、手柄指令等等重要数据。

嚴嚴重要的电源 隐藏在这里,在外壳 的两侧面,我分别设 计出一个凹槽,其大 小刚好可以容纳4节 5号电池。它虽然增







加了手掌机的宽度, 但却为整部机器节 省了大量空间。

在外壳的制作 过程中,我有一个经 验要告诉大家,那使



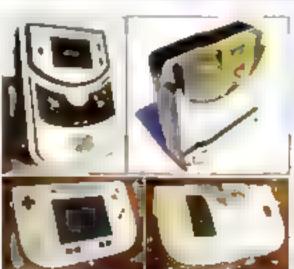
製人、作品已 Januar マート 内塊。(NES トミン経接近 GBA 大小子。)

以前是我的FC 等等机改装故事,整个改

以对与几分字母 了。 这台名为 "SUPER COP FUN STICK PLAYER MECH GAME PLAYER GAME" 的8位FC游戏 机在我的努力下变为了 一台手攀机。从此以后



我对改装工作的热情更加高涨。在之后的一



段时间里、我还为朋友改装过数次FC等少次,有了第一次。 机、有了第一次。 的的FC等等次,后期制作等比较精美。

好的,故事到这里就结束了,已经改装完 ATARI、FC、PS、PS2、SFC了,下一台改 装的是什么游戏机呢?

文 小超

编 马修

# NDS数件新闻

# Designation of the second

电脑上的NOS模拟器DeaS又有新突破!作者最近放出一段DeaS V1.0.0.8版运行的视频。根据视频显示,新版本DeaS可以运行(天



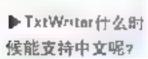


▲从视频者《天堂独太)的模拟效果不错。

堂独太》,而且基本没有什么贴留错误、帧本能达到30FPS。不过作者仍自没有透离新版本的发布时间,看来我们还需要耐心等待。

NDS用文本编辑软件在11月11日发布V0.3

版。作者的更新, 速度还是挺快放 的,自11月2日来, 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力。 10天工大力, 10天工大力, 10天工大力, 10天工人, 10天工





已经实现在GBA电影卡和M3烷录卡的CF卡中存储、读取、删除文件的功能。下载地址:http://ds.spacemonkeymafla.com/download.php?file=txtwriter 0.3.zip。小超得到自有网站的统计,各版本的下载次数章然还不到800次,看来作者还要多做一些宣传。

NOS的固件程序Flashme推出了V5版。相对于V4和V3、V5版主要的改变是加入对(马里奥赛至OS)的支持。如果用V4版本的Flashme玩(马里奥赛至OS),会出现NDS不能开机的现象。V4版的用户要快快升级了。刷入V6版Flashme内核后,使用EZflash、GBAInk、G6、M3等烧录卡无部NDS正版卡和Pasame引导卡即可运行NDS游戏。虽然用机过程稍微行点危险,但只要小心点别断电就该没什么问题。动手能力强的朋友可以一试,毕竟刷机的好处多多。下载地址:http://ds.gcdev.com/dsfirmware。

Loopy最近放出NDS用SFC模拟器SnesDS的V11162005版。新版修正了声音模拟的一些错误,但游戏过程中开启声音的话仍会拖慢速度。下载地址为http://nintendo\_ds\_dcemu,co.uk/files/snesds11162005.zip。

NDS上的MSX计算机模拟器fMSX DS于11 月17日推出V0.04版。新版修正了文件选择错误 以及screen 8中的色彩错误,下载地址是 http: www.imasy or jp ings emu and fmsxDS\_004.zip。

# NO THE RESERVE OF THE PARTY OF

LCD Tester DS是一款专门为NDS开发的 疫晶测试软件。利用它、我们可以将NDS屏幕 上的坏点"揪"出来。软件的作者Kleevahs也是 PA Mod的开发者。软件下载地址: http:// www.zawiarr.com/NDS/archive/ LCD\_Tester.zip。

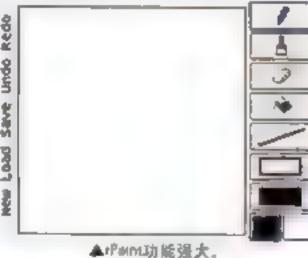
# RESTORDED FOR

rPaint是一款运行于NDS上的画图程序。

Paint A Paint

realer 1 0
Author Rafal revo +obje
rafalerevo pl
http://dscode.revo.pl

Swap Screens: L Undo: Down Redo: Up



系统中的画 Arramunitaty.

板很相似。下载地址是http://dscode.revo.

pl/demos/rPaint.zip。

在NDS上计算数据?由Lien开发的Calculator DS可以帮你这个忙。Carculator DS是

一款NDS用的 计算器程序,

用户可以输入数字并得出结果。不过Calculator DS只支持普通的加

减乘除,不支

7 8 9 + 4 5 6 -1 2 3 X = 0 . C ÷

▲Calcutator DS使用起来很简单。

持函数运算、希望作者能开发出更加强大的版本。下载地址: http://usuarlos lycos.es/pyga/nds/calculator\_ds/calculator\_ds.zip。

〈任天狗〉是一款趣味十足的游戏,而 Nintendogs Trainer恰恰是为这款游戏的玩家准备的,它可以让你的狗狗怎众不同。该软件能够修改备份在电脑上的〈任天彻〉游戏存档,从而养出于奇色怪的狗狗,比如头戒海岛帽的狗狗、长着鹿角的狗狗等等。下载地址:http://www.albohack.com/nds/trainer01.zip。



▲长者鹿角的狗狗看起来好奇怪。

# **CEA**较带新闻

由FluBBa开发的GBA用街机模拟器又有新游戏支持、它就是(Black Tiger)。软件下载地址: http://hem passagen.se/flubba/download/BlackTiger01Bin.zip。最近FluBBa将大部分精力都投入到街机模拟器和GG模拟器的开发上,不知道什么时间才能见到

PocketNES V10版, 汗!

# Francis III

PPC掌上电脑用的GBA模拟器PocketGBA 于11月15日推出V051115,新版没有大的改进, 只修正了一些小BUG。下载地址: http:// www.emulation64.com/files/download/ 587/。

# 其他這机软件新闻





电脑上的GB模拟器Nhes GMB在11月12日推出V0.32.0 WiP。新版支持了GB和GBC的模拟、增加了对MBC1、MBC2、MBC5卡带的支持,并加入手柄控制、视窗显示、存取记录等一些列助能,是大变脸的一个版本。下载地址为http://shzzy.emulation64.com/Filesnhes0320.zp。



▲新版Nhos GMB增加了不少功能。



电脑用的GB模拟器BGB推出V1.11版。新版修正了存储中颜色错误的问题,并加入了对金手指的支持以及CPU凋试的功能。下载地址: http://bgb.bircd.org/bgb.zip。



▲8G8不断完善中、

# CPOTO CONTRACTOR OF THE PARTY O

韩国出品的超强掌机GP2X一发售就吸引了不少开发者的目光。这不、NeoGeoCD模拟器已经出现了。这款名为NeoGeoCD Emu atorfor GP2X的模拟器能够在GP2X上运行NeoGeoCD的游戏。而且速度不错,可惜的是暂时不支持声音。如果你有GP2X的话可以试试,(零一个,如此价高的东东……)下载地址: http://sp2x-emulation dcemu.co.ukflies/NeoCD2.zip。除此以外,GP2X上还有SFC模拟器以及(Quake)、(Quake?)等自制游戏、看来GP2X的软件开发环境不错。

期待中的NDS烧录卡大战并没有出现。好在EZFlash、EZFA、GBALInk等GBA烧录卡厂商都准出了支持NDS游戏烧录的新程序、让老用户能够先过渡一下,。最后还是要谢谢GBMAD小组(http://www.GBMAD com)和齐鲁在线(http://www.QLWWW.com)玩友的大力支持。



▲《含金弹头》能全速运行。



# 一。PSP周觉情况

近期PSP的高力市场。原力了一款PSP专用音编产品。不过按严格的手文来说,不能说是增加,因为这次产品是主为生产的。罗技等和。产品的整体处形,包括标志稳定全的仿定。笔者十分侧版。为的等保证家。当然是他的产品的性能占定不能够生真与产品来比,笔者证过丰富之后,大为失望。工等会生

5 效性行為的發展声音了。流步此為高速,則的 使於是280元有名,其一的為格力460元人名,和 在了20元的差距。不是一多其實的人的人名,和 在了20元的差距。不是一多其實的人的人名,和 的是两者的样子很相似。如果你人的认为及的高 箱,除了看外还要多是所言音。于力不要用460 元的价格买了一套假置的。受技术有回来了。



# 二。PSP破解情况

至从、MD Emulator软件的开发者常布放弃后续版本更新之后,最近的PSP被解领域还是显得格外的冷清。这段时间内没有其他的组织或个人发布支持记忆棒运行《横行霸道自由城故事》的引导软件……看来目前想玩这个游戏就只有老老实实地买正版了。

PSP? 0系统上值的引导行为 frm ware 2 0 Eboot Loader 发布了最新的0 85版本。不过虽然目前已经更新到了0.85版本,但是想在2.0系统上面运行PSP官方游戏,看来还有很长的路需要走,让我们拭目以待。



# 三。模拟器情观

### 1 SMS PSP V0.5发布

SMS模拟器的开发者Yoshihiro最近发布了0.5版本,该版本可以使用GPU的全屏幕显示模式。并修正了许多ROM处理的错误。

### 2 DGEN for PSP1.11发布

看来这款DGEN的模拟器作者的开发热情很高涨,没有过多久又发布了1.11的最

新版本。这个版本的最大的改动便是通过 PSP的红外线传输功能能够让两台PSP主机 共同游戏。不过使用方式比较复杂,想在

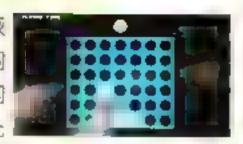
PSP上面体验,MD模拟器双打感觉的玩家可以下载这款最新的DGEN模拟器。



# 四。自制致併情況

### 1 4子棋游戏

不少的玩家应该 玩过一种0..做4子棋的 棋类玩具。这种棋类的 棋盘是竖着的,看谁先



把4颗成功地连在一起就算赢了。现在这个经典的游戏通过LUA脚本编程语言在PSP平台上发布了。使用这款游戏邀录首先安装LLA解释程序0.11版本,才能够运行这个游戏。这个游戏按键的功能分配如下,左右键控制PI的左右方向,L键就是P1放子,□和〇键分别控制P2的左右方向,R键就是P2放子,开始键是保存当前屏幕图案,选择键是退出游戏。

### 2 音乐软件PSP Rhythm v2.0发布



这是一款PSP的 音乐软件。它能够内 适有许多种固定的节

### 3 PSP在线聊关系统

在国外众多的破解、模拟器开发团体中。

MIRC这种在线聊天系统已经是随处可见。不过这种系统在国内并不普及,原因在于MIRC是一个英文的软件。而且在系统内下载文件使用起来比较麻烦,都要像以前DOS系统那样使用键盘敲击代码才能够下载。由于PSP本身具备WIFI无线上网功能,所以这款强大的在线聊天系统经过二次开发,就演变出来PIRC这个PSP上面特有的版本。如果家里有完善的无线上网环境,那么也可以使用PSP与国外模拟器、破解开发团体聊天哦。当然,使用这款在线测天系统的依旧需要很高的英语水平。目前软件已经发展到0.3版本,从测试的结果来看,效果还是不错。如果国内能有人对这款软件进行中文汉化,相信普及也不是难事。

### 4 英语拼字游戏



本编程语言来编写。在运行的时候也必须先 安装LUA0.11版本的解释平台。这款软件比 较适合作英语单词的记忆练习。

# 五。PSP多媒体相关软件情观

### 1 interVideo支持PSP MP4格式转换

著名多媒体软件制作公司 作制作公司 nterV deo日本公 可近日宣布,发布 的InterVideo DVD



Copy Platinum软件的最新版本将支持PSP的 H264编码技术的MP4视频转换,这款软件原用户 也可以采用升级的方式来获得、支持PSP MP4 格式转换的功能。升级的费用为10.8美元,价格 还不是根昂贵。笔者估计以后这类高质量优秀的 PSP MP4转换软件会越来越多起来。

### 2 转换君发布支持H.264格式转换

最近转换君3GP Converter发布了最新的 0.32版本,该版本最明显的改进就是增加了对 RMVB格式 的直接转换 支持. 还有 对H. 264 机 频编码格式 的支持。笔



的支持。笔 ▲ 优秀的H 264视频编码效果

者使用过转换君这款软件,该软件转换出来的现物质量是最优秀的,不过优秀的转换效果也造成了转换速度的低下,比起其他公司开发的软件要慢很多。但是对于追求音画质的玩家来说,牺牲一点时间也值得。

好了。這期的PSP共成新聞說到這里结束吧。对了,各位PSP的玩眾你会考虑购买《TALKMAN》这數翻译歌件吗?笔者倒是非常恐购买。因为想来自体验一下这款机器同步翻一译的使果到成如何呢

# 畅游网海

# 1.5版PSP上网攻略

想必很多朋友对2.0版PSP的无线上网功能垂涎已久了吧?不过遗憾的是,目前2.0版的PSP功能虽然诱人,但却不支持众多的破解游戏。正由于这点,才让众多网友的PSP依旧维持在1.5版。笔者现在向大家推荐的就是适用于1.5版PSP的上网软件——Chinese PSP Explorer(又名Chinese PSP Browser)。有了它,你就可以在有无线网络的地方使用PSP畅游网海。



Chinese PSP Browser的采历可谓非常曲折。它的源代码来自于(Wipeout Pure)

以及《天地之门》两款PSP游戏的网络浏览器,后来又加入了PSP虚拟键盘V2.2的部分代码以解决输入问题。在9月份的时候,Chinese PSP Brows er被台湾Hcken网站的热心观友稍加没良,变更为中文界面,并简化了功能,成为现在的版本。下载软件可以到Hcken的BBS论坛。

地址: http://www.hacken.cc/bbs/ viewthread.on potid=245&fpage= 0&highlight=&page=1

hacken的网站有自动导向功能,如果没有登陆音页,而直接进入下载页面的话会出错,只能先注册会聚登陆。上述地址下载不了的朋友。可以试试这个地址;http://my.183.sd.cn/down/pspex.zip

看到这儿,是不是很多朋友都跃跃欲试了呢?先别着急,在让你的1.5版PSP上网前,需要做一些准备工作。首先你需要一个无线路由器,其次还是要包含PSP的无线网络连接。让我们一步步来吧。

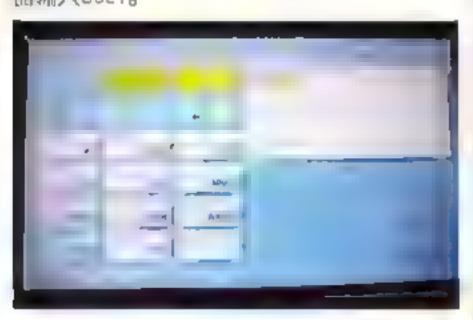
不知什么是无线路由器?汗,建议看看以前的〈学机王SP〉,有相关文章哦。其实无线路由器和普通路由器基本功能一样,只是增加了一个信号无线发射的装置而已。现在国内的无线路由器价格已经非常便宜了,通常200多就可以买到一台。不仅仅只有带迅驰技术的笔记本电脑可以通过无线上网,普通的笔记本电脑买一块PCMC A插槽的无线网内等记本电脑买一块PCMC A插槽的无线网上,台式机购入一块PC 插槽或者USB接口的无线网卡,台式机购入一块PC 插槽或者USB接口的无线网卡,都可以实现无线上网。其实如果你家里有多台电脑,用无线路由器还是很方便的,大大省却了布置网线的烦恼。



无线路由器一般都有详细的说明书、而且 软件的界面大多已经中文化, 小超在这里简要 介绍一下,首先要将原本插在电脑网卡上的宽 带网线插入无线路由器的WAN接口并装好电脑 上的无线网卡驱动。然后将无线网卡的户地址 网关设置为192.168.1.1。网关以路由器说明 书中标识为准。然后打开电脑上的E浏览器, 输入路由器的网关nttp://192.168.1.1,输入 密码和用户名就可以进入路由器管理界直。 F 面的设置小超不再赘述,只是提醒三点。一是 无线路由器提供ADSL的PPPOE拨号、动态IP 地址连接、静态、P 地址连接三种宽带上网方 式,按照你以前电脑的上网方式 样设置就可 以了。还有,最好设置一下WEP加密,否则时 近的任何电脑都可连入你的无线网络。小超在 路由器中设定的服务名(SSID)是xchao、WEP 密码则是c321。PS P的MAC地址可以从系统设 置中的System infomation中看到。最后,你 的无线路由器的管理员用户名利密码 定要更 改,不过不用太复杂。

### 0 SP 10 2

将PSP左边的WLAN开关向上推后就打开了无线网络功能。目前发布的Chinese PSPBrowser软件只支持1.5版本的PSP。下面小超简要说一下PSP无线网络连接的设置方法。选择PSP的Network Settings,然后选择Indrastructure Mode,进入后选择New Connection新建一个连接。输入连接名后,进入WLAN Settings,点击下面的Scan,让PSP自动搜索网络。如果周围有无线热点,会出现多个可以选择的SSID,这里只出现一个,小超自己设置的xchao。选择好SSID后,接着出现输入WEP密码的选项,用PSP的内置输入器输入c321。



接下来是Address Settings地址设定,如果选择Easy的话,十有八九是连不上的。这里要选择Custom进行自定义,然后选择Manual,进入IP地址设定画面。为了不和电脑

冲突,小超给PSP设定的P地址是192.168.1.1.3,Default Router网关则仍为192.168.1.1。Sunnet Mask子网掩码是255.255.255.0,Primary DNS首选DNS也是192.168.1.1。设置好P地址后,出现Proxy Server代理服务器选项,选择Do Not Use不使用,最后按○保存设置。

保存设置后,会出现Test Connection的选项,选择后PSP会测试当前的连接。如果Signal Strength信号强度为60%以上,说明信号还不错,能够正常联网。如果Signa



Strength只有1%,则可能是你的P地址设置有问题,最大的可能是网关设错了。

将无线路由器和PSP都设置好了后,就可以通过PSP上网了。激动人心的时刻即将到来(C\_2)

# BERTHER PAPERSON

将下载的Chinese PSP Explorer解压,解压后的文件里有一个名为MS的目录,目录里面有BPW、GAME和PSP两个文件夹。将这两个文件夹拷贝到PSP的记忆棒的根目录下面。拷贝完毕后打开PSP,会发现Chinese PSP Explorer的运行界面,直接运行即可。Chinese PSP Explorer的运行界面做的很别致,伴随着女声"PSP"发音,让人有十分现代的感觉。如果你使用UMD Emulator运行PSP游戏,运行Chinese PSP Explorer可能会出现跳回系统界面的情况,显示错误代码80010002。这是因为UMD Emulator更改了PSP的某些设置。解决的办法是在PSP的System Settings更原系统设置。需要注意的System Settings复原系统设置。需要注意的

是, 复票后原来设置的无线网络通接也会被 删除, 需要重新建立。

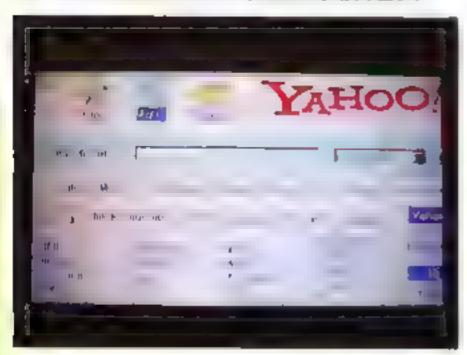


正常的话,一段读取数据的黑屏后,会直接进入网址输入界面。这部分的源代码则 来自于PSP虚拟键盘程序,由虚拟键盘和网址

输入框两部分组成。虚拟键盘不仅仅集成了26个英文字母,还特别针对上网做了优化,有"http://"、"www"、".com"这样的按钮,以方便用户输入网址。用PSP的十字键移动光标选择不同的按钮,按〇键确定输入。如果输入错误,可以用"Back Space"按钮回删前一个字符,或者用"Clear"按钮删除所有已经输入的字符。输入空格的话,按虚拟键盘下面的"space bar"按钮。另外,在虚拟键盘的右下角,还有一个"系统帮助"按钮。点击它后,可以进入帮助查看软件说明。



好、升始上网 我们先输入"http: www.yahoo.com"雅虎的网址,然后将光标 移动到网址输入框左边的"转到网页"链接上。 按一下〇键。第一次上网的话,会出说网络连 接选择界面。我们选择"自己装定",然后选择 刚才已经建立好的连接"Connect on 1"。稱 等,PSP的解除上出现了熟悉的雅虎首页。



相信做到这步的时候、大家一定欣喜若狂吧, PSP终于能浏览网站了1 别急, 且听小超慢慢道来。一般网站的分辨率是800×600象素的, 而PSP的分辨率只有480×272象素, 所以在PSP上只能显示网页的一部分。我们只能用十字键的左右和上下, 来回拖动页面。另外, 这个浏览器现在只支持文字和图片的显示, 不

支持Flash动画,和2.0版PSP自带的网络浏览器相似。如果浏览的网页中有Flash,那么会显示一部分空白。

由于没有鼠标,所以让点击网站链接成为非常麻烦的事情。我们只能用十字键不断移动光标,当链接被选中的会显示成蓝底之后按〇键,可以跳转到另一个网页。由于是初版,Chinese PSP Explorer甚至连很多基本的功能都不具备、比如说后退和前进。如果网页中没有返回的链接,那我们也就不能返回到前一页了。在浏览网页的过程中,按△键会进入Chinese PSP Explorer的系统菜单。选择第

是同到网址输入界面,选择第二项则会取消操作回到刚才浏览的网页,选择第二项"终了"会退出Chinese PSP Exporer。当然随时按PSP的HOME也可以退出软件。

在网址输入界面,还可以直接调用 Google的搜索。方法是,先在网址输入框中 输入需要检索的关键字,比如我们这里输入 "PSP"。然后将光标移动乳网址输入框右边的

"Cooge" 链接上, 按值接上 Googe 系 PSP的所 有购页。



Google的朋友可要高兴了。

进入Google网站后,我们如果想搜索其它的关键词,并不需要返汇全网怎有人养育。将允标移动到Google上面的疾养后人框,按一键会进入PSP的内置输入界面。这个界面我们很多进入PSP的防你、无线网络的SSID都是通过这个界面输入的。默认的输入文字类型是日文的,我们可以通过按Select将文字类型必变为英文。输入完毕后,按Start可以必见到网页。此时网页的搜索框中已经有了刚才输入的文字。

不过软件不是很稳定、小超就经常遇到链接不能打开,也不能返回网址输入界面的情况。此时的解决办法就是按HOME,退出软件、然后再重新进入。这种情况在网页大、图片多的时候很容易出现,毕竟PSP的内存只有32MB,我们也不要强求什么。

# 



到这里,小 超不得不给大家 发盆凉水,毕竟 没有非常完美的 东东。(汗啊)当我 们输入搜狐的网

址进入后。网站是顺畅的进去了,图片也正常。可是文字……全是乱码!而如果我们进入任天堂的网站,输入"http://www.nintendo.co.jo",会发现一切正常。原来都是PSP内核想的货。目前PSP没有简体中文字库,所以不能正常显示国内中文网页。目前只能正常浏览英文、日文等的网站,也就是PSP语言选项里可以选择那些语种。

那有没有解决的办法呢?最先发现秘密的是台湾网友,他们输入台湾微软的网站网址:"http://www.microsoft.com/taiwan",发现竟然其中的繁体字竟然可以显示,不再是乱码。原来台湾微软网站采用了UTF 8字符编码,而PSP支持UTF-8编码的显示。

经常浏览网页的朋友都知道、不同国家的文字有不同的字符编码。比如国内采用GB2132编码,台湾地区则采用BIG5编码,日本则采用Shift-JS编码。编码的不统一造成了很多不便,于是就有了UniCode统一编码。UTF-8则是UniCode的一种。其实PSP并不是真正支持UTF-8编码,只是因为日文Shift-JIS编码中有部分中文字符和UTF-8一致,所以才能显示。

小超试着在 Chinese PSP Explorer中输入 了微软中国站的 网址: "http:// www.microsoft.



com/china",发现也可以显示中文。后来发现小超自己的Biog竟然也可以显示。看来只要是采用JTF 8格式学符编码的网页就可以显示中文。

刚才说过,在PSP上显示的中文,其实调用的是日文字符集。最直接的后果就是有部分汉字不能正常显示。比如"摄"、"终"、"时"等汉字,不能显示的汉字在PSP上以"??"表示。有时"??"实在太多,严重影响了字面意思的理解。

虽然有网友提供了一个可以将BG-5网页转换为UTF-8网页的站点(http://psp.usab org),但小超域用之后怎么也不成功。最后还是GBMAD的站长罕须厉害、编制了一个能够将简体中文网页的GB2132码转换为UTF-8网页的ASP小程序。

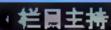
小超试着用了一下,显示浏览的网址为 http: yule sohu com 20051022n 227276780.shtml

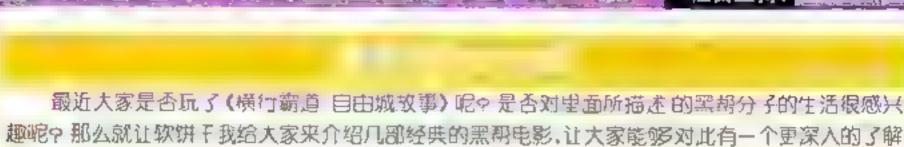
的新闻,中文的确可以显示了。虽然"今?"不少,但毕竟不再是乱码。小超在这里给出地址http: my 183



sd.cn/psp asp, 大家可以用PSP浏览,然后输入网站的网址,点面"GO"就可以了。注意,输入网址的时候,一定要加上"http://"。另外,PSP的内部输入器是分全角和半角字符的,在我们输入网址的时候一定要输入半角字符才可以。如果大家输入完网址后,出现不能访问的错误,很可能是因为输入了全角字符导致。在日文字符输入探面,按三下SELECT可以切换到半角英文字符输入状态。罕窥提供的这个程序,只能进行GB2132到UTIST,的基块。如果是30 (的)以为转换。就会出现乱码。还有,因为程序需要对网页的每个链接进行转换,所以浏览速度会比直接输入网址要慢根多。程序虽好,但毕竟是治标不治本的方法啊。

看了这么多,相信大家对Chinese PSP Explorer也有一个细致的了解。虽然 Chinese PSP Explorer的功能还很不完善,但毕竟圆了我们1.5版PSP机主的上网 梦。至于中文的乱码问题,不是普通的软件作者能够解决的,最终还是需要索尼发而官方的中文升级软件。其实使用Chinese PSP Explorer浏览一下英文网站,看看图片,也已经很深了。最后感谢OBMAD (http://www.GBMAD.com)站长空倾同志的大力支持。



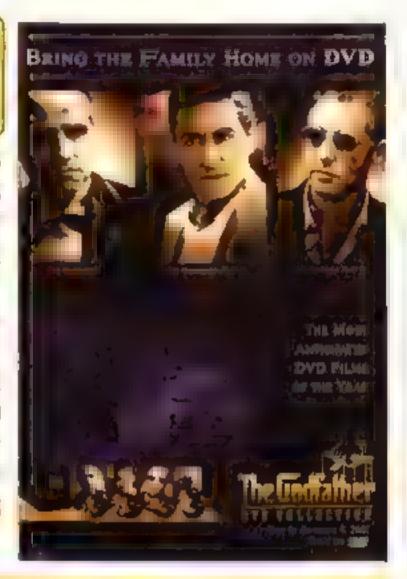


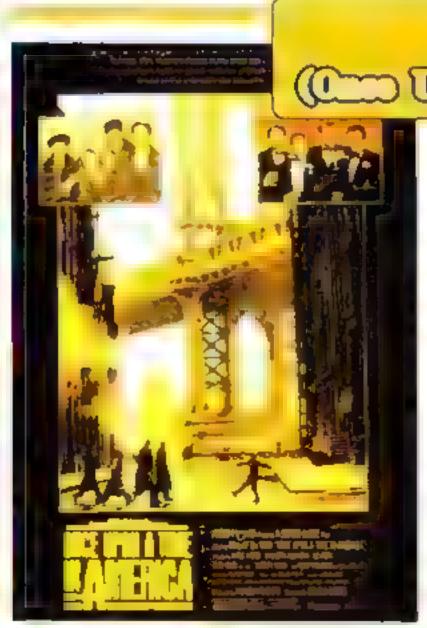
首先要给大家介绍的当然是:

吧。

电影史上的不朽经典、堪称是最让人津津乐道的名作之。由大导演弗朗西斯 何波拉所执导的。这部电影不但集合了马龙白兰度 劳勃狄尼洛、艾尔帕西诺等实力派演员共同演出。而且更一举费括了28项奥斯卡奖项入图。成为影史上奥斯卡入博奖项最多的系列电影。这个纪录直到"《指环主》二部曲"以合计入图 30 项奥斯卡才被超越。

电影主要讲述了黑手党家族科·皇恩家族的传奇故事, 电影可以说是完全超越了一般黑胡电影打打杀杀的俗蠢, 将豪博、友情、爱情、家庭、贵任等人性的各个方面在短短的几个小时的电影中完美的表现了出来, 并且整部电影无论是服装、配乐、直具、场票还是表演都超近于完美, 让整部生影看上去就好像一部艺术品。





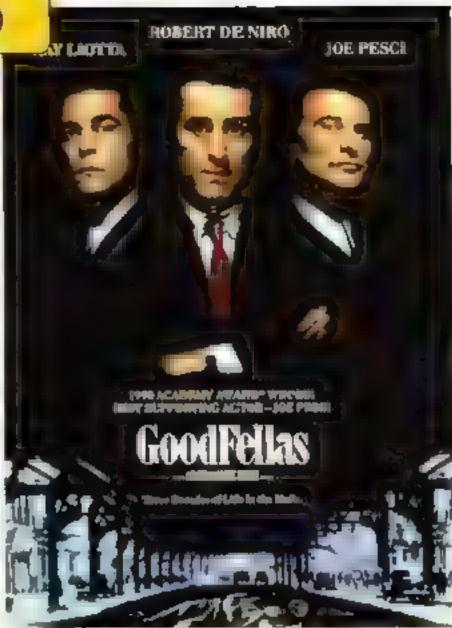
这部由意大利著名导演塞尔乔 莱尼内于1984年执导的影片。以其丰富的内涵表达、鲜明的人物 列奥和近乎完美的结构。同样超越了黑帮类型片的范畴。影片在3小时45分钟的时间里,通过主人公 花德斯对往事的回忆。讲述了几个年轻人的友谊、爱情和他们的生活,史诗般 地展现了作为个体的小人物们在时代变迁中的挣扎和浮沉。影片那宏大的气势,舒缓的节奏,感人的精节、让每一个看完电影的人的心中都不觉留下那一丝丝沉重的感动。

1 2 9

整部电影的画面明亮而又附冷、节奏舒缓、采用了不少长镜头来表现人物安静缓慢的动作、尤其在回忆往事的镜头中,特意配上淡黄的底色。犹如张承黄的老照片,加之以忧伤安静的口琴声作为配乐,使人仿佛在翻阅一本目相册、拂去灰尘,揭开一段往事、重温曾经的旧时光。

电影讲述了一个半爱尔兰半意大利血统的 布鲁克林青年黑朝分子亨利兴起与衰退的全过程。本片与〈教父〉的区别在于对黑手党表现、 观察的角度不同。〈教父〉描写了黑手党权力"金 字塔"的塔父,而本片则反映了"金字塔"底层的小人物。本片的风格更加趋向于写实,影片用了近乎半纪录片手法将亨利和他的帮派兄弟之间的生活与家庭状况完整宜现,少了一种美感,却多了一份真实。

限于篇幅关系这里只详细介绍自己看过的 黑帮电影中最喜欢的 部、其他的就不 介绍 了、有兴趣的读者可以自己去找着看。像《瘴蚕 煞星》、《低俗小说》、《落水狗》都是黑帮影片中 的不可多得的好作品、还有《老大草丛内》这个 对传统黑帮电影进行碰撞的另类作品、大约可以 将它称作黑帮素剧片吧、觉得上边介绍的影片题 材过于沉重的读者,可以用它来放松放松心情。 数后再向大家推荐一部非常优秀的描写塑想生活 的生即《黑产来游》、这样彩花士多的曲项图:



的美剧《黑产家族》,这图屡获大奖的电视剧,现在大约上包了第四季,每季13集,每集40分钟 左右,有条件的读者也可以找来看看,一定不会让你失望的。

### **电影性 195 美工程建筑**

者过《高达SEED》及《高达SEED DEST NY》的读者再定都会对原作中机体的"PS装甲"留下深刻的印象吧。PS装甲是"Phase shift 装甲"的简称,在原作的设定中,PS装甲可以分散机体在受到实单攻击时的冲击,有效地保护机体。不过缺陷在于能量消耗巨大。PS装工的另一个特色就是在使用前,机体都会呈现比毫无生气的铁灰色,而当PS装甲发动时的机体的冷装就会在瞬间变得五颜六色,光彩夺目,下子就由原先的黑铁块变成了漂亮的机成战士。眼镜厂Banpresto会在11月中旬推出以再现PS装甲的变色效果为卖点的一款模型。首批推出的一款机体分别为命运高达、脉冲竟达以及强装自由意志。每个毫约12cm,售价各2856日元。

这个模型将会怎么再现"PS装甲"的变色效果呢。 與她就在于那个盒子,从盒子右面看到的是未发动 PS装 甲时的"铁块"形态,而从右面看的话,就可以看到机体发动 PS装甲后的彩色涂装。怎么样?是不是很有意思?不过要想弄清楚这个盒子的奥妙,就只有自己买一个回来研究一番了。







### 了姓王凯贴细

相必大家都为如何装扮自己的主机,让其在众多的主机中独具一格而头疼过吧。除去购买各种各样的限定版主机外,各种装饰想必就是最实际的方法了。而其中又以贴纸的效果最为生色。近期NDS上大作连连,厂商ami趁此机会推出了多款以热门游戏为主题的NDS贴纸,包括了《口袋妖怪 不可慰议的迷宫》,《欢迎来到动物之森》和《马里奏赛军》。配合贴纸自己DY一下的话也不逊于限定版主机哦。









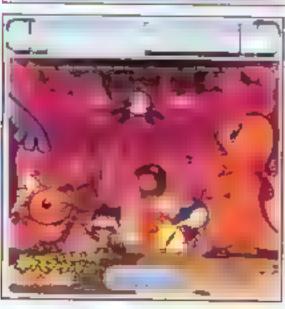














### 太鼓的历史和变迁

"《太鼓之达入》系列"是Namco音乐游戏的打器之作、游戏模拟日本传统乐器太鼓的演奏方法、对玩家的乐感。手法都有很高的要求。今天给大家学讲关于日本太鼓(たいこ)的小知识。





□ 数面 查 0 ~ 120 厘 米,现 在 主 雅

乐和寺院的仪式里 由于破身悬在中央而又破称为"钓太鼓"在战国世代 底鼓则用于辈队的租时



▲节目或得他用的太鼓 木质 鼓身肠 大 因为鼓身和重量都很大 所以发出 的音调很低沉 也因此有利于在黑夜里 将最声传到远处 古时用作报时 现在 主要演奏用



▲ 獨 是匈奴的一个民族 该域正是由此 民族而得名



▲将数片水材组合在一起的太鼓 鼓身 的木材很薄、重量轻、便子搬运。



▲用于雇乐的總額級 长約30厘米 音 色铿锵,常用于能、狂言、歌舞伎的表演



▲短身的太鼓 用于获乐



# 伊贺忍者博物馆(上)

文 Yakumo



思者在日本是一种文化,也是一项很好的经营项目。在日本有很多 思者主题的旅游等点,比如这次我们给大家介绍的伊贺思者博物馆

# 一、伊贺忍者的建筑施设

忍者的房屋是很特别的。伊梨地区的忍者们很精通药理,他们采来草药制作疗伤药药,也用各种化学物质调和医药。而为了将这些秘法代代相传,他们通常会将之与成卷物,就需在自己房屋的某个秘密角落。可是,觊觎秘法的敌人想方。及法要得到这些节物,于是经常人使伊贺的民家。为了保护卷物,保护自身,伊贺人在修建足屋的目候就认是了敝箭。



以深度从近 镜头给我们展示 便类的完屋,有没 有看单件么特別 之处。不要只告 诉我风军秀 1. 实

际上这批核能藏了很大的秘密 在么,你没看出来?好吧,我坦门、这座壁的外观等了有点像普通民家之外,没有任何特别之处。 当 由是大县 。



很不起眼的普通墙壁,可只要你推 下这堵墙的 端,木板墙壁就可进行 180 度的旋转,这里就是秘道的人口。进入以后,墙壁会自动回

复陈状。



这里有一个类似狗 和的脚门。门 背后被横木 撑住,从内部 完全推不开。 开启它的方

式很另类, 需要在在走门, 類型上下各插入一张纸片, 这样拴住门的横木就会脱落, 便可借此逃脱。

这个机关就 是之前说的卷物 藏匿处了。看似 很可常的 块地 板、只要踩住 段、就可以让另



一萬國起,中空。忽者有时也会把重要的武器家传宝物藏在此处。

这堵壞也是暗门。跟旋转寤门不同、只要 用普通的开门方法就可以进入。墙后面是地下 極意,从这里逃脱是绝对不会被敌人察觉的。



秘道的另一 头往往是古 院的井口等 些令人意 想不到的场 所。

# 三、忍求体验馆

看完了这里的民家,再到忽求体验馆里体验一下吧。这里,游客可以模拟忍者进行上野城的潜入并脱出的任务,有机会使用到忍者的各种登器哦。

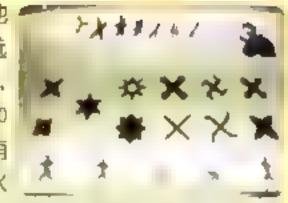


很好地展现上了忍者行动的隐蔽性。

在这里可以 领取任务、有些 像 RPG 吧。墙壁 上的影像会指导 游客应该怎样行 动。



进入体验地 带前,可在此挑选 自己想要的忍具, 光手里包就有400 种以上。此外还有 水蜘蛛、勾爪等水



器和登器。可能大家对水蜘蛛还不太了解,这 里就顺便给大家介绍一下。



水蜘蛛 看上去是很 不起眼的两 块木板。据 说只要踩了 上面就可以 了在水面行

走。虽然这么说,可是怎么保持甲衡就是一个 尽题。这时候就要把系看绳索的每八抛向为对 岸,勾住大石,接着手扶绳索腹。J。

# 三, 忍者传承馆

为一大多在《星月以了解》名代化现代与400名 各人以约年品与12

忽者在早晨 需要做 作事情。一、祈祷: \_、锻炼自体: 、吃饭。( )

黎功之才 忽者会看向太阳结九字印。将 太阳的能量收为己用,使自己精神振奋。同时 反量自己的过去的。行举止,告或自己 定要 像一名忍者。



伊贺忍者早晨锻炼自己的方法之一。双手握拳,把腿架在石块上做伏蛇挺身。相当消耗体力的一种锻炼方式。忍者借此消除自己的赞肉,每天锻炼5分钟,保持自己良好身材。(怎么听上去像广告语?)



忍者的早餐比较简单。 殷的主食是米饭、豆腐、野菜、此外也会有点的、梅干和缺增汤、很传统意义上的"忍者食"。忍者力求早晨吃饱、这样就不会在执行任务时突然如战。 而营养丰富的豆腐能提供给忍者每天所嘉的大量能量、同时也不会使身体发胜。





# 楽しく学ぼう



想当年自己在学校的时候还算得上是一个足球速、遇到世界杯或是欧洲杯之类的大型比赛不必说自然是熬更了夜地奉陪到底。平时周末转播的意甲也是一场不漏、不过这个习惯现在也渐渐地被抛腾脑后了 最近拼死抽出时间针好有了一场珍養、还是觉得不能自自含有每周的球脊转播这个核松身心的大好机会啊

### 日语量础语法

・ は ……にあります

这是日语中表达"什么东西在什么地方"的最早本的句型。这里的"は"是展示句子生活的助词,即"存在的东西。"に"是表示物体存在地点的格助词。"あります"就是表示存在了。不过大家可干万要注意。"あります"只能表示物件的存在,如果大家要表达某某人或者某某动物在某个地方的话,就要用表示有生命物体存在的"います"来结句。这时上面区句话就要相应地变成" は、・にいます"了。这个句型的否定形式是" にありません"及" ・は にいません"及" ・は にありません"及" ・は にかません"及" ・は にありません"及" ・は にかません"及" ・は にかません"及" ・は にかません"及" ・は にかません"及" ・は にかません"及" ・は にかりません"及" ・は にいません"及" ・ は にいません"及" ・は にありません"及" ・は にかりません"及" ・は にかりません"及" ・は にかりません"及" ・ は にかりません"及" ・ は にかりません"及" ・ は にかりません"及" ・ は にかりません"というない。 これでありません"というない。 これでは、 これで



### 例句:

コントローラー は杭 (つくぇ) の上 (うえ) にあります。

kontorooraa wa tsukue no ue ni ar masu。 手柄在桌子上。

財布 (さいふ) はベッドにありません。 saifu wa beddo ni arimasen。 钱包不在床上。

### し があります

这个句是大家可以和上面的与生结合起来记忆。这个句是的完善是"什么地方每什么东西"。这里的"仁"角表和上一个句型相同。"が"也就相当于上一门的"ほ"。这个句是和上个句型的差异就在上一个的主意是物体,个主意是地点。对了,"あります"和"小ます"使用上的要点是一样的,与是的否定形式为"一小仁一、体ありません",按照日语的语言习惯,通常在表示否定含义的会将"が"变为"は"以强制专定"义。

### 例句:

学校(がつこう) に図書館(としょかん) があります。

gakkou ni tosyokan ga arıması, 学校里有图书馆。

公園 (こうえん) にたくさんの子供 (こ ども) がいます。

kouen ni takusan no kodomo ga imasu。 公园里有许多小孩子。

教室(きょうしつ)にラジオはありません。



kyousitsu ni rajio wa arimasen。 教室里没有收音机。

格助词 "~"

"~"是表示移动方向的格助词、当"~"用作格助词时发音要变为"e",这个是一定要注意的地方。用"~"表示移动时,通常都会具有"密开原先所在的宣军宣考目标移动"的动态语感。

### 例句:

字さん、いまどこへいきますか。 rl san、ima doko e Ikimasuka。 小李、现在你去哪里呢?

体育館(たいいくかん)へいきます。 ma undoujyou e ikimasu。 去体育馆呢。

### 日语中的基数词 (括号中为发音型号)

| _       | いち     | (2) |
|---------|--------|-----|
|         | C      | (1) |
| <u></u> | きん     | (1) |
| 四       | し、まん、ま | (1) |

| 五 | ď.    | (1)     |
|---|-------|---------|
| 大 | ろく    | (2)     |
| 七 | しち、なな | (しち为2、な |
|   |       | な为1)    |
| 八 | はち    | (2)     |
| 九 | きゅう、く | (1)     |
| + | じゅう   | (1)     |

### 直趨的日本信息

千里(せんり)の行(こう)も足下(そっか)より始(はじ)まる。

senri no kou mo sokka yorl hajimaru。 千里之行,始于足下。

査問(ひゃくぶん)は一見1(いっけん) に如(し)かず。

hyakubun wa yikken ri sikazu。 百闻不如一见。

以上两个谚语相信大家看到原文中的几个汉字就能够大致猜出这些谚语所表达的含义了, 毕竟这些日文谚语的也是根据中国的典故而来的。不过一些原本出自日本本土的谚语, 意思可就不太好猜了。

鬼(おに)に金棒(かなぼう) oni ni kanabou

这个谚语按照字面意思理解的话就是眾加上铁棒。海文第一次看到这个谚语也是一头雾水,到底是个什么意思呢?后来经过老师一番点拔,方才理解过来: 鬼本来就是穷以极恶的狠角色,要是在拿上一根大铁棍,那就更是所向无敌,无人敢惹了。按照中国人的理解,就是"如虎添翼"的意思了。是不是有恍然大悟的感觉?(^\*)





最近自己突然有了改变生活规律的想 去, 其中最难改变的可能就是通着分为疫苗 子的自己在12点准时钻被窝吧 中鲜下去的

时候是一百个不愿意。不过第二天 果然是比以前精神好多了。看来早 睡早起果然是王道啊。说起来自己 上一次在凌晨两点之前睡觉也已经 不知是什么时候之前的事情了……



▲来る《超级火枪英雄》中的RED、 相信很多读者在游戏中看到她时都 会误以为她是一个男孩子吧。



▲可憐莉任何財授着起来都是那 **云自信和充满于动。** 



▲和RED相比, YELLOW就要显得淑女多了。



▲力丸、彩女、龙丸和菊姬4人穿上这身衣服后大 穿还认得出来吗?



▲不久后我们就可以在NDS上再度领略到 "美洲粮" 陶瑜在战场上的英姿了。



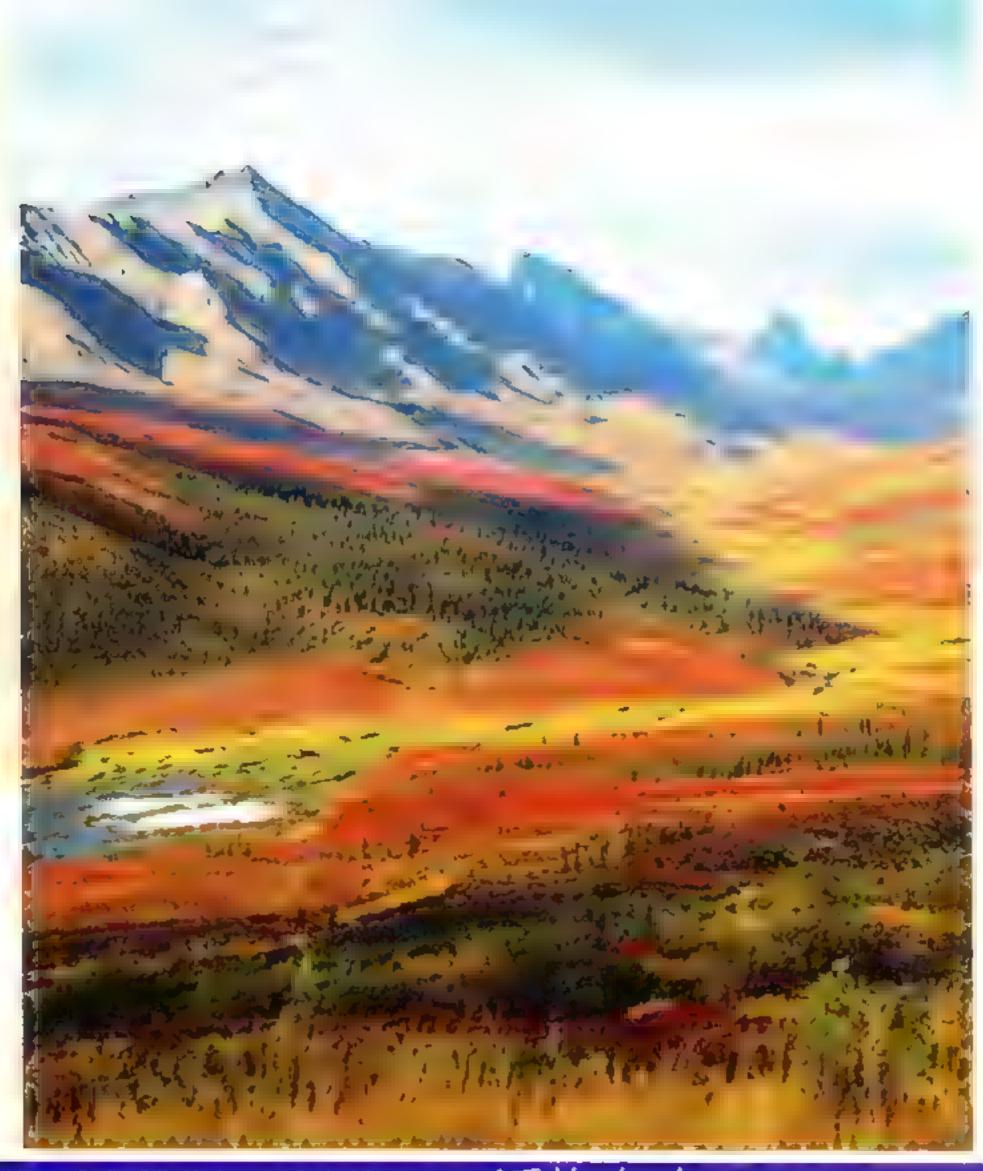
▲ PSP 版的《街橋 ZORE3 DOUBLE UPPER》中英格莉德也会来自参战,大家可要多多支持吸。



▲真想和格拉多莉和阿莉娅那样体会一下飞翔在空中的感觉啊。



秋天是收获的季节, 也是让人很容易就避过的季节。秋暮代表冬天的开始, 对于ACG拥趸来说, 秋天也许反而比冬天来得冷清。随着圣诞商战的开打, 广大玩家要面对诸如主机降价、大作送出的诱惑; 而动漫方面, 有关圣诞、新年的别场版动画届时亦举不胜举。胧月在此将本文献给大家, 以饯行即将逝去的秋天, 以怀意动漫书卷里那镌刻着"秋"字的人们。



### 文 梦野忧 & 橘子香水

每一个季节都是悄无声息的来去,正如某些人在我们心中出现然后消失,我们还来不及反应,便已不见了踪影。也或许是我们都会被尼来遭遇的人迷惑,可是存在过的,却无论如何也无法忘记。这可能是一个爱情故事,也可能是一个友情故事,大概也会和亲情有关——这只是爱。因为爱过,因为不曾忘怀过,所以,在这个浓浓的秋,我记起了他们。

这是一个关于梦想的故事。他是一个有着 冰冷外表的男孩,仿佛什么事情都不会引起他 感情的变化。盛天,白云,四季的转换,考试 成绩的优劣,篮球比赛的输赢……可是,他是 有感情的,他对篮球的热爱,已经超出了我们 的想象。否则,他不会在对陵唐的练习我中对 放松了警惕的队友们说出"比赛还没结束呢" 这样的话,否则,他不会在对随阳的比赛中突 破垂重防守射人扭转战后的最重要一球,否 则,他不会在对海南的战争中面对赤木队长的



受伤离席而越发勇猛地支撑着战局。否则。他不会在湘北对山王的比赛前,平静地说出"反正我们始终都要打败他们。分别只是迟一点和早一点罢了"。

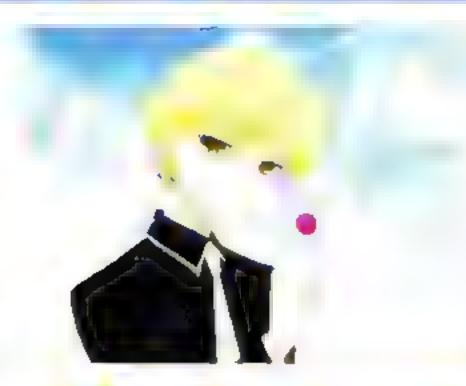
很多人不明白他究竟想要什么,因为他看起来无欲无求。其实他的隐望很简单,他只是喜欢篮球,渴望着更强的对手,不断地去挑战新的胜利。他就是这样为有监狱发着,纯粹地发着。

天渐渐黑了,湘北高校的体育馆里仍然响着篮球撞击地面的声音,我轻轻的推开体育馆的门,看见一个少年站在三分线外轻轻的一投球——从此,这个身影深深的留在了我的记忆中。

草摩家流着被诅咒的血,被异性拥抱就会受成动物。十一生肖的每个人都有无难以平复的伤痛。可是他却就写的笑着,似乎与这些伤,都是无关系。可是他是性物,他的处则厌恶的说他是怪物。他歪了金脑袋眨了眨眼睛,他不能被妈妈拥抱。因为一旦拥抱他就会变成兔子,可是他还是不明白,变成兔子的肖也就不是妈妈的小孩了吗?

卷爸在他面前哭了:"红叶,妈妈病了。但是他们说,如果妈妈把红叶的事情都忘掉,她也许会康复起来。""这对红叶来说也许很难,但是红叶还有爸爸在呀。爸爸会连妈妈的份起爱着红叶的……所以,如果你真的爱妈妈,应该可以帮助妈妈吧?"他虽然不能完全理解爸爸的话,但是他知道这是对妈妈有利的事情。一一恩,妈妈不记得我也没关系,只要妈妈能幸福就好了,我爱妈妈,所以我要帮助她一全部,都是这么简单。从此,他和妈妈相遇,却只能笑着叫"阿姨"。

我看见小透怀中的小兔子眼角的一滴泪。 我知道我永远也不能忘记他,因为"遗忘"这 个词。太可怕了……



在乱菊的生命中只有一个人,市丸银。最初,他们一起在那个小屋里生活,银总是微笑着,虽然很多时候他的笑并不具有任何意义。 可乱菊看了还是会很高兴。银过生日那天问起了乱菊的生日,可是相遇之前的辛苦目子里哪里会想到"生日"这个奢华的词语?银想了想说:"那么遇到我的那天就当作乱菊的生日吧!"银上扬的嘴角透着幸福的温度。她恍惚中以为两人会这样一辈子吧!可是这简单的梦想很快被打破。一如平常的一个早晨,乱菊睁开眼睛却没见到银,她在那小屋里等了几天,然后明白银再也不会回来。

自到乱菊当上死神,两人又再复几逢。银



还是和以前一样的笑着,仍然温柔的看着她, 关于很久以前的生活,两人默契的绝口不提。 终于有一天,双极之丘上弥散着纷乱的气氛。 她站在他身后,她的左手抓着他的手腕,她的 右手把刀架在他的脖子上,而他依然微笑着。 她的手心微微感觉到他手腕传来的温暖,仿佛 很久以前的幸福,可是她的右手颤抖着告诉自 己,那个时候的幸福已经不存在了,而他依然 微笑着。她恍惚中以为她会抓着他一辈子吧 但他回过头来,温柔的看着她:"再见,乱菊, 对不起 "再见,是以后再见,还是再也不见?

她呆望着银消失的地方,我看见乱菊的世 界望一片雾雾蒙。

这小孩是中了的"宿命"的毒了· 故事是发生在 个最为动乱的年代,他则必须背负着许多骂名痛苦地战斗下去,对他来说这是宿命,所以哪怕 点点幸福都会像撒耳化做的蛇



一样让他心中不安。虽然两人的相遇像上流小说一样媚俗、但也并不妨碍飞鸟从这个叫做斯黛拉的女孩子身上读出逝去妹妹的影子并爱上她,不妨碍这份简单到纯真的感情让所有挑剔的人动容。

"我会保护你的。"接着他在烤红两人脸颊的篝火前这样许诺。

不幸的是第二次相遇却恰恰是在确烟弥漫

活<del>加</del>之其200MISM

的战场上,本来可以很简单的幸福被对立的立场横亘了一条无法跨越的鸿鸿。更为糟糕的是受伤的斯黛拉因为药物并不记得眼前这个再次救了她的人,混乱的记忆里只有隐约的"保护"上字,也正因为这两个字的诺言,飞鸟义无反顾地将她送回了敌方,只为能够让她的生命得到延续,然后可以一个人幸福。虽然这可能只是一厢情愿。

重要的人都一样,可也一样地在身边死去。 逝者往矣,记忆却无法随着逝去的人一样轻易 在这个世界消失。斯黛拉临终前却用衰怨的眼 神盯住抱住他痛哭的飞鸟:"你不是说保护我 的么……"那一刻两人的心碎堪比山崩,又岂 是我等指手画脚的旁人可以轻易理解?

是啊,这若不是宿命,便又是什么?

# 1570 物次自働

朽木一直是一个将自己的心情收得很紧的 人,这座冰山从来都将感情就在水面之下,没 有人知道他对设要维真的爱多么深重。

绯真在阶终前将自己的亲生妹妹露琪亚托 付给了朽木,明赋他要好好照顾妹妹,于是朽 木工活不说就算是违反家规、立下垂套也要收 养露琪业。尽管在嘉琪亚看来,朽木"从来没 有正眼看过她一眼",甚至在嘉琪亚被收押做死 用犯局他依然看成无妨于衷,但一切都抵不过 他挺身而出为露琪亚挡的那一刀。所有的感情 以这样一种震撼而自我的方式浮出水面。



露琪亚长得和姐姐绯真很相似,所以在朽木对露琪亚的这份感情很微妙,要知道面对这样一个曾经错失的最爱的影子生活,是需要很大勇气的。不幸朽木却是一个很死脑筋的人,他圣定的要实现对亡妻的承诺,要遵守对家族发过的誓言,还要理清对露琪亚一天天维积起

来的感情,他几十年如一日死守着游戏规则, 不肯出轨半点。

于是才有那 刀感情的宣告,尽收心底。

记忆中这是又一个悲情女子形象,只有十六岁却身为一个强大吸血鬼家族的未裔和当家,这些让她拥有一切高贵女子的气质,她隐忍、优雅、却也孤僻、冷淡、也和许多这样的女子一样,习惯于把实际情感隐藏在冷漠的外表之下。



她深深爱若志思这个派自己没有任何血缘关系的驾寄。八岁的时候为了致他分裂了自己的灵魂所导致自身能力的激剧衰弱,不得不靠吸女偶就珀的血液束维持;十六岁的时候又再次为了他写自己一贯喜欢安静的性格妥协,实来了家里第一台"庸俗吵闹"的电视机。

而悲哀的,告疑該里的秋叶却一直是个无法理解的女人。他太过于相信眼睛看到的表面,看到秋叶与八年前截然不同的性格,看到秋叶异常占板的生活习惯,看到秋叶半夜变成艳红色和"我取琥珀的血液,看到秋叶半夜变成艳红色的头发,看到秋叶几次一番阻止自己和"真祖"Arcueid的交往,因而下了式断而残忍的定义。

秋叶什么都没有解释,用她一贯的隐忍默默的接受了这一切,她深刻明白自己永远没有Happy Ending,因此不能连累别人的命运。对她来说,即使通过褐色窗棱看到的天空描绘出的不是幸福的形状,秋叶也只能像她的名字,平静地等待悲剧的终结。

他们的故事讲完了。听了这些故事的你啊, 是否也会想起你爱过的那些人。那么,就在这微 凉的秋天里,为他们,为你自己。轻轻的唱一首 爱的歌吧!



一是眼。(手机疗戏吧)已经到第十样了,而小豆干也决定做一点小小的改变。从本样开始小兔子将为每个介绍的手机将戏行分 并指出优点和缺点、作为大家下我游戏时的一个参考。如果有什么好的建议和意见的话、欢迎提出哦 ( ', ) ) 面

我们来聊聊手机器利的话题

### 手机暴利何时休?

聚利, 聚利, 作为一个普通消费者, 这是一个永远都无法回避的词汇。奥克斯在上月末公布的〈中国手机成本白皮书〉让手机聚利再次成为大家关注的焦点。

根据这份白皮书,一台拥有MP3播放、百万象养殖和以及有品艺术的手机成本不过1500元。而目前市面上同等配置的国外品牌手机多在2500元以上。奥克斯指出无论多高档的手机,成本都不超过2000元。而市面上别说3000元,4000元以上的手机都比比其是。无定奥克斯最终证的何在,手机行业的聚和的确是每个消费者稍真真切切感受到的事情。

小豆子目前超级点欢索尼爱宜信 W800C, 这款手机角着 200 万象系的摄像头、MP3 播放、 2,0 寸液晶屏,焦价高达 3900元。而如果用 3900 元去购买一台 300 万象素的数码相机、一台 MP3 外加一台不带上述功能的手机,最后还会绰绰有 余。可能有人说小豆子的消费观念不成熟,要手

▲ 3900 元的 W800C,这个价格可以买一堆数码产品了。

机就是图个功能强大。可同样是索尼的东西,为什么带有333Mhz CPU、WI-Fi、4 3 英寸液晶屏,可以听MP3、看MP4的PSP就能以不到2000元的低价发售呢?

竞争不充分的行业会产生暴利,有人从价格战确烟四起来证明国内手机市场已经是一个竞争充分的行业。但实际上呢,仍有企业敢拿出高价手机。去年摩托罗拉的V3就是一个很好的例子,打着超期的呢子,刚上市的价格曾高达8000多。 转眼一年过去了,这款手机的价格已经大跳水跃



▲ V3的"满"价值几何?

至2500元。价格相差三倍,这不是暴利是什么? 小豆子同样搞不清楚,这2500元的V3和2500元 的29寸电视机究竟差距在哪里。看看长虹、奥克斯等家电厂商使着劲的争手机牌照,向手机行业 挤,似乎能说明什么。

其实咱也没想让手机卖跳楼价,让制造厂商 去竭西北风,可这价格总也得在老百姓能承受的 范围内。大家都实在点不行么?







### 四方之青托莊

厂商 成都指鹽敷码 类型 网游 RPG 适用手机 诺基亚 SGO 系列手机等

厂商网站 http://www.3g-play.com 下数地址 http://www.3g-play.com/down.php

又一个原创手机网游。故事讲述的是守护四

优点 具有浓厚的中国古典味道 万星宿的力量突然消失,磐石族和关羿族为了王者之位展开争夺。游 缺点 有关战斗的设定过于繁杂 戏中玩家并不亲自参加战斗, 而要培养灵寓去打败敌人。游戏借鉴了 传统的五行八卦思想。吴鲁分为七个种族及金、木、水、火、土五种属性。游戏刚开发完成。11月25日 开始内测,大家快去抢注解号吧。

故事 8 画面 7 音效 6 系统 8 操作 7 总分 7.2

### 

厂商 掌中米格 类型 A・RPG

适用手机 诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V220 C650 V600 E398/三星 E708 等

厂商网站: http://www.mig.com.on

下载方式: 移动手机登陆 梦网首页 →梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱 +情景游戏

优点 原创剧情给人新鲜磁觉 缺点 战斗时操作感不好

以中国上古传说为背景的古作《PG 游戏。玩家要扮演公际打辕打 败蚩尤丑削华夏文明。游戏剧特复杂,九天玄女 女翦等传说中的人物都会登场。武器、道具的设定也很 丰富。战斗是45度新规制、除了普通农士玩家。不可以施展特殊技能。另外现着下载游戏冰会获得抽案机 会。 等收的奖、文 N Gage QU 曜。





优点 模式丰富

缺点 故事模式有点单调





### 功夫麻鸡 单机版

厂商 深圳場乐互动 类型 PUZ 适用手机。诺基亚S40 S80系列手机/阿尔卡特 OT355 OT735i/松下X800 X500等

厂商网站: http://mj.gmobz.com.cn

下载地址:移动手机登陆 http://wap.gmobz.com.cn (免费下载)

非常不错的国产麻糬游戏,因为网络版的反响很好。厂商特地推 出单6.版、为大家马省上网类用。游戏不仅仅是麻将用东约 自,而是将

故事精节融合在一起。京家在游戏中可以通过拜师、练级、比武马方式提升自己的维力、最终目标则是一 统江湖。 故事 6 画面 7 音效 8 系统 9 操作 8 总分 7.6

### 战火兄弟连 浴血奋战……

厂商 GameLoft 类型 ACT

适用手机 诺基亚S40 S60系列手机/夏普GX10 GX20/西门子 C65 S55 SL65 等

厂商网站: http://www.gameloft.com

下载地址: http://my.183.sd.cn/down/BrothersInArms.rar (免费下载)

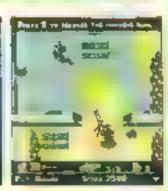
署名系列游戏的手机版本。以二战时诺曼底登笔为背景,玩家扮演 的1兵要完成升级下达的任务。 游戏有多种多样的任务,比如护送战士

优点 丰富有趣的关卡设定 缺点 游戏难度过高

到指定地点等等。每关前的原示动画、开枪自动瞄准的设定大大方便了玩家。玩家除了可以使用喷射器、 火箭商等武器外,还能过过丹坦克的瘾。











《口袋妖怪》是个商业炒作成功的典范。由丹及灯生出的各种周边层出不穷,最近又有什么新 的好东西? 下面我们就和作者一起来看看。这些新产品中有哪个是你所中意的?

### 大木博士研究所

大木博士研究(ポケモンパソコン キッド博士の研究所)是一款口袋妖怪 Mini



PC机,定价 8379日元(含 税). 和以往的 口袋电子周边 有很大不同. 它的外形相当 可爱, 红色的

底座,白色的盖子上面印着皮卡丘和宝石三主 角的图案。合上后犹如一个手提包。可以拎在 手上, 走在街上能吸引众多的眼球哦。

装入4节5号电池后,便可以开始游戏了。 玩家可以扮演皮卡丘和喧嘩玩锤子剪刀布的小 游戏,或者是玩捕捉火箭队员的迷你游戏(小 心别误抓了我方的精灵)。由于支持健盘输入, 功能自然也增加了很多,它可以作为一部日文 学习机,小火鸡会教你学习日文假名,根据屏 幕的提示按下相应的按键即可。这部机器最吸 3.人的地方是"博士研究所"——大木博士会 手把手地教你学习口袋妖怪的相关知识,而你 需要做的就是按照电子屏幕上的指示进行操作。

**看过**(宠物 小精灵》动 画片的明 友相信都 记得片尾 中博士的 讲座吧,在 这里博士



同样会告诉你关于100余只精灵的详细资料。由 于带有扬声器,还能实现声音教学,从中你可 以了解这些精灵的种类、特征和生活习性等。它 还支持日文平假名、日文片假名、数字和英文 等不同模式的输入。相当于一款迷你个人计算 机。

### 口袋妖怪DX精灵球

大家可能还记得《掌机王SP》20辑提到的 这款产品吗?它有红、盛两个版本之分,红色



的是普通精 灵球、蓝色 的是超级精 如奴) 奴员 游戏中售价 200、800元 的球),不 过在捕捉功

能上并没有等级的差别,也就是只是外形上的 不同而已。它们的售价都是3129日元(含税)。 使用1个CR2032型号的电池(内置)。

熟悉口袋妖怪周 边的朋友可能还记得前年 Tomy公司发售的那种精灵球, 当初的功能比较 简单,只是包含了些 Mini 游戏,而这款精灵球







套在手腕上并束紧(许多初学者把它登在了手指上,这样容易导致精灵球脱落而摔坏),然后根据液晶屏幕的提示在适当的时机将精灵球抛出并收回,使可能捕捉到不同的口袋妖怪,当然也可能逃脱。更为神奇的是,通过战斗,其中的口袋妖怪还能够进化一此外,它同样也包含

了Mni游戏,丰富多彩的机能

定能让口袋 FANS得到最 大的满足,红、



盛两个版本抓获的精灵略有不同, 捕捉后还能 将精灵图鉴传送到全国版图鉴机。

# 口袋妖怪图鉴机全国版

我们接着说刚刚发售不久的口袋妖怪图鉴 机全国版(ボケモン图鉴 ぜんこく版)——光 昕名字就让口袋迷们心动不已。大家都知意口 袋妖怪图鉴机随着口袋掌机游戏的发行一共发



灵图鉴资料(其中(宝石)版原为200种精灵,而去年发售的(绿宝石)特别版则包含了宝石的全部202种精灵),全部的精灵一共有386种,这就给查询带来了诸多不便。如今这款全国版

的就玩一它妖怪给机了这一心以怪怪。





的顺序来排列,同样有两个版本可选: 一个是以超强神兽露琪亚、凤凰、超

梦为主题的红色版本(红色是历代图鉴机的主色调), 二是以谜之神兽梦幻、雪拉比、吉拉齐等为主题的米黄色版本。两种版本的差别在于联机互动方面, 它们不仅彼此之间能联动, 还能和上述的口袋妖怪DX精灵球实现联动, 将捕捉到的精灵资料传到图鉴机。注意到图鉴机,背面的红外线接口了吗, 这是以往几代图鉴机

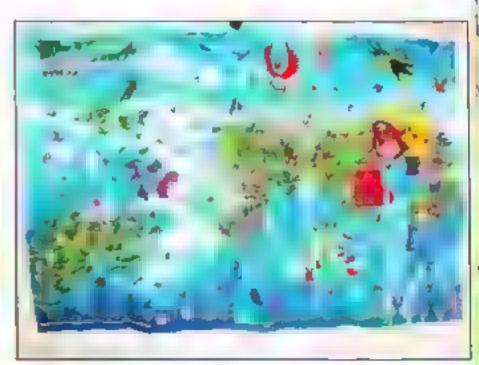
所没有的! 也就是说, 从这代开始口袋周边也能实现无限通讯交换了, 更为神奇的是, 通过它还



能接触到386以外的新精灵卢卡里奥!

当然,和以往的图鉴机一样。发声、精灵 资料的查询、野外捕捉、个人资料、迷你游戏 等功能也定必不可少的。在开始使用的时候仅 有4项功能可以选择,不过别着急,随着图验查 询次数的增加和捕捉模式中抓获(或者通过通 讥交换)精灵种类数量的增加,新的隐藏游戏 功能会逐渐出现。对于这几款周边的真体玩法, 我们以后会进行详细介绍。

最后顺带一提,全国版图鉴机的官方售价 是 5460 日元,笔者由于急于第一时间人手,运 送到国内的成本价达到了 400 多人民币,尽管 首发产品价格比较高,但建议有条件的还是争 取尽早购入,因为第一批的产品特别赠送了一 张非常精美的塑料质地的全国地图,晚了就没 有了。(^\_^)







"《各克人》系列"的机械设定一直以来都保持着相当高的素质,而疗政关底的BOSS设计更是能 吸引玩家们的眼珠 作为本系列A·RYG化的作品"《各克人EXE》系列"在这一方面也同样做的非常 好,虽然画风比起"《洛克人X》系列"稍报有点低龄化、但是角色整体的表现效果可以说有过之而 无不及 现在就让我们来对"《洛克人EXE》求列"的最终BOSS来个回顾吧

### 《着克人EXE》-

由WWW (邪恶的网络组织)的领导威利博 士制作的用以毁灭世界的终极病毒, 在被威利 装入火箭即将发射之即,被热斗和洛克人的完 美配合而消灭了。

ドリームウィルス会在身前召喚各种属性 的小病毒,它们的攻击种类频繁、会对攻击 BOSS造成相当大的影响,而且ドリームウィル ス本身有防御罩、因此想要给他伤害相当困 难。



### 《洛克大EXE2》

神秘组织GOSPEL的终极武器。实际 GOSPE、真正的菜后操纵者是前作WWW的领导 者威利,而GOSPEL只是威利为了掩人耳目的手 段。其目的是为了得到最强的NAVI——FORTE 的力量而生产量产型FORTE,而量产型FORTE 的本体就是(洛克人FXE?)的最终BOSS---イス ベル。尽管在游戏中ゴスベル的力量让热斗一行 吃够苦头,但在游戏最后的剧情中,真正的 FORTE却一发就将ゴスヘル打成了灰烬

ゴスペル在"(洛克人)系列"的最終BOSS 中能力可以说是最弱的、但并不是说ゴスベル 没有什么实力。战斗时、场景中会不断出现直 线飞行的敌人干扰。虽然ゴスベル的攻击方式



同样都是直线型的冲击波类攻击。相当容易过 避、但ゴスベル只有在其攻击时才能対它造成 伤害,再加上大量的敌人干扰,因此不会躲避 的话很可能伤害不到它,或者为了攻击而自己

受到巨大伤害。

不过ゴスヘル最大的悲剧还是在于它是惟 一个能被抄杀的最终BOSS。《洛克人EXE2》 的终极P A的攻击力高达3000. 而ゴスヘル的 HP也不过2000而已。只见某君刚张开鹏,5秒 钟后世界就清净了。

### 《洛克人EXE3》——プロト

フロト的本体其实就是网络本身、与《名克人EXE》中的网络同时诞生的他,拥有控制和毁灭整个网络的力量。虽然プロトー直被热斗的爷爷是封印着,但威利是借FORTE的力量,利用具想获得更高能力的心理,欺骗其打开了封印。最终,获得自由的プロト吞噬了眼前的一切,不仅是FORTE,连威利也难逃一劫。虽然プロト的能力巨大,但在洛克人和热斗的完全同步下,最终还是被消灭了。但濒临灭亡的プロト还是把热斗和洛克人吸收了,最后在洛克人的牺牲下,热斗的精神才从网络中安全的脱离。

ブロト的攻击相当多样,机枪扫射和爪子 攻击都能攻击大部分区域,还有破坏地形的招 数,不当心的话很容易被逼入死角。ブロト的



核心被包围着,要不断地伤害外壳才能攻击得 到。尽管プロト实力强劲。但是《洛气人EXE3》 中的PA过于简道,像走级加农和交叉斩等都 能给它造成致命的巨大伤力。因此总体来说难 度还是比较低的。

### 《潜克人EXE4》——テューオ

即将与地球发生碰撞的小行星的终端,拥有将人类阴腔重美体化的能力,而那些实体化的阴影与本体的混性完全相反,极具破坏力,使洛克人陷入相当大的危机。但是微后,在敌人参加尔博士的帮助下,洛克人和热斗合力改变了小行星的轨道,最终拯救了地球。

デューオ的集力',,之意3作结人的感觉完全不同,加上(各売人EXE4)开始行了 周目的设定,最终,デューオ的实力会变得非常恐怖。 不仅有大范围的快速攻击,而, 威力也相当惊人, 周目后如果没有好的芯片的话,被其速杀的可能性相当大。

### 《海克大EXE5》

ネビュラグレイ比起デューオ来有过之而 无不及,更加多变的攻击,更具威力的伤害。



而且其本体还在不停地运动,命中有不小难度。而且在达成一定条件后更能遇到其SP级的形态,HP高达4000、打到最后很可能会发生CHIP用光还没消灭它的情况,总体来说,SP级的ネビュラグレイ简直就是网络世界里的 大靈梦,比"FORTE XX"还要恐怖。

好了,这次的介绍就到这里。让我们共同期待《洛克人EXE6》中最终BOSS的表现吧。



(1) 特合中区《使图及》解例=

战争疗效、尤其是战棋疗效、完全者验的就是抗求对战略的把握和战术的运用"《火战争》系列"便十分讲完兵种的得配、生产出最多最贵的兵种并不一定能获胜 战争中"多谋者胜"、在府故中、想要出败敌人。获得较高的评价。也需要运筹帷幄,用智慧来指挥。用计策采取胜 而提到了计策。就不能不提起从古代流传至今、脍炙人口的"二十六计""三十六计"是根据我国古代率越的军事思想和丰富的斗争经验总结而成的兵书战策、在长期《火战争》的冼礼中。在下也思结出一套兵法、称之为"兵法宣传"《大战争》三十六计 要想提高水平 范决来学习吧 (轻声 这套兵法可是不外传的哦)

### **一直,这个人就是一种,并不可能**

"满天过商"是一种,"偏隐真的疑兵之计,通过对作战进行伪装,以达到出其不意的战斗效果。大家在人与人对战中,"雾战"大多时都是要开的,这个时候,是透对方的战术,就成了取胜的关键。不过,在建透对手之前,我们更应该做免不被对手各透。

黄色彗星的明日香就是出色的伪装者、她



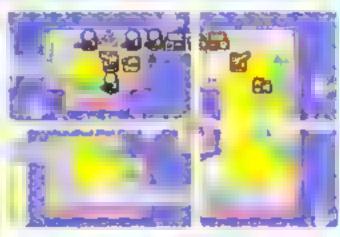
"通道"对手打升战斗画面也是明日面

进攻外,对于 的"特长"

战术的伪装也是非常重要的。

从字面理解,这一计是围困敌人薄弱或是 关切之处,从而在其他地方获得战略优势。不 过这一计也指出,对敌人作战应避其锋芒,从 薄弱处下手,在游戏中就体现在兵种相克上。 像高炮、坦克和直升机就是一个相克的循环, 利用好这个循环才能打胜权。例如在和伊格尔 对战时,利用德雷克海军的"防御力去全制他"强大的空军力量,并从贴上突击他的后方,便 是取胜之道。

"借刀杀人"是为了保存自己的实力,而迈



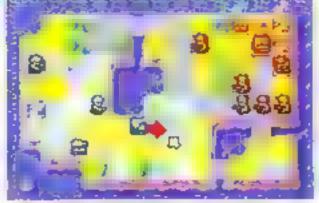
▲"堵日"是每个战略游戏都少不了的战术。

炮。虽然有时候激光炮会阻碍我军的行进,但是有些时候也可以为我所用。像战役模式 HARD难度的第二关,在狭窄的路口放下一个单位,敌人的坦克便乖乖过来送死了。利用敌人的火力和敌人周旋,后方便赢得了宝贵的发展时间,这便是"借力杀人"精妙之所在。

众所周知、《大战争》中所有的远程火力都



是不能移动后 攻击的,也就 是说,如果想 远程打击,就 要先部署好部 候,远程部队



▲林地会阻挡对方单位的行进。

的部署成了 门学问:普遍较低的移动力和防御力注定了远程部队不能冲在前方。在没有掩护的时候, 巧妙地利用地形成了取得战斗胜利的关键要素。在下面的战例中, 虽然自行火炮和军深入, 但是由于前方的林地的阻碍作用, 即便停在前面一格上, 也没有敌人可以攻击得到。先抢下有利位置压制敌军的前进, 下回合在后面轻型坦克的掩护下, 就可以发达进攻了。

### **第5时里是火**用

在敌人遭遇 麻烦的时候,乘 敌之危,就势而 敌之危,就势而 敢胜,是以少胜 多的好方法。"《超级大战争》 系列"给了我们



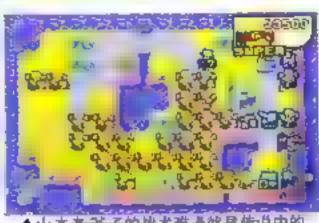
▲无法颇利扩张的杰丝很快就会被击败

趁火打劫的好办法——飞弹攻击。在战斗初期,如果能够抢到一两枚飞弹,就能给对手的步兵很大的打击,从而影响对手扩张的速度。在《超级大战争2》的Warroom中,有一关以一人对抗绿色地球三强的地图 "The Ring",初期我方虽然缺钱少兵,不过利用好总部附近林立的飞弹并,就能限制敌人的发展,甚至在少量兵力的配合下便可以拿下对手。

### 羅 6 計 音频击量

战斗中的两方总会有主动和被动之分,能够调动敌人,甚至化被动为主动,才能赢得战斗。举一个例子来说明这个计策:战斗正进行的火热之时,苏米的一辆装卸运输车冲进了对手的后方,将一个HP为10的步兵降下。如果置之不理,那势少会占领一个工厂甚至是总部,十分危险。对手如果派兵回救,可能会减弱前方火力;生产新单位,则可能会扰乱兵种的搭配或者战斗的节奏。"声东击西"之计,就在于调动和分散对手的兵力,从而建立局部的主动优势来取胜。

在《超级大战争》的世界中, 有两个警士



▲山:本老书子的战术难道就是传说中的 "撒豆成兵"?

择,便会有军队出现。靠着这"无中生有"的本领,这两个老人也和血气方刚的年轻人一起成为了出类拔萃的指挥官,他们就是黄色彗星的山本和红星的哈奇。这两位老将军的兵力补充能力十分惊人,所以和他们对战的时候,每一座城市的争夺都不能大意。说不定某座城市的沦陷就会成为战败的前兆。

无论是瞒天还是数战,我们都担心自己部队的一举一动都在对手的掌擦之中。然而游戏中还是有着温形战机和.若能两种推彩无路的单位。尤其是温形战机、虽然是价品贵,但是几乎对所有兵种都有效的价秀火力和自身强悍的生存能力,证明它是进行隐秘权力的好手。在陆军全重走上的周时,用几条隐形战机偷避到敌人战线之后打击远程火力,这一招便可定胜负!

话说一日, Nebel正努力攻克HARD难度的最后一关,可是几次尝试都以280多分告终。这时舔吗乌藏正好经过, N便故作不屑地对他说:"这个你肯定拿不了300评价。"乌贼一把夺去机器, 三下两下便弄出了300分。N在一旁仔细观看, 学到了不少东西, 而且S评价也由乌贼帮他拿下了。遇到难以完成的关卡, 可以请人代劳, 自己在旁学习打法用以提高, 便是这一招"隔岸观火", ( )





# 

《《鉄魚峰》于1988年7月发表第一话、整个动画的生作時容可得是東华无比。原作和企划是冈田斗司夫、脚本是冈田斗司夫和電野秀明、监督以及基础设定是魔劈秀明、角色原案是美树本膊彦、机设是定式一贯、音乐是田中公平。 声优方面也有目言のリテ、佐久间レイ、若本规夫、西村知道等知名声伪献艺、从制作群方面可说是先可挑剔的。下重来介绍一下剧情。

第一话。"」,"! 私生玩姊样……」 中 上!"。从小就懂懂着做宇宙飞行员的 16 岁少女高層與子在冲绳学院过着普通的日子,真倒有一天来了一位名品太田的新教练。 这位教练来不久就把與子和被人称为"魯爾女王"的天才天野寰 同意拔为宇宙军士官候补生。对自己没有信心的典子 开始并不愿意这样,但是经过教练的"思想教育"之后她获得了信心,开始了机动兵器驾驶的特训,开始向着"TOP"而努力。

第二话,"不敌!天才少女。扶战"。典子和霞到达了宇宙空间站开始进行宇宙战斗的特训。在那里,她们遇到了"宇宙战天才"一容格。在霞和容格进行模拟战的时候,她们无意中发现了宇宙怪兽的标本。在那之后,典子和霞被派出调查侵入太阳系的不明飞行物体。但是等她们接近不明飞行物之后,才发现那是典子死去的父亲,原宇宙军提督的座舰

Lux on。典子不顾一切地冲了进去希望发现 她父亲的遗体,但是现什么扎没有发现。

第三话。"初めて「出击"。 霞向教练提出要求解散她和與子的隆档、原因是與子的驾驶技术为近达不到要求,也不能很好地和自己配合。失著到极点的第子想到了一位灰白色头发的驾驶员,史密斯。 两子和史密与组成了答档,并且在于宇宙程等的第一次交战中一起出击。战斗结束后,在战斗中什么机关有做的典子平安返航,而史密斯却再也没有问来。

第四话,"发进!! 未完 / 最终兵器!" 出阵时电无做为的典子接受了穆泽兵器的驾驶特训。另一方面,Exeron在 WARP至地球的过程中在亚空间遇到了宇宙怪兽的袭击,在我方机动部队几乎全灭的危机时刻,典子等要尚未完成的秘密兵器 钢巴斯塔出场,





并一举击溃了敌人。

第五话,"お愿い!爱仁时间を!!"平 安回到地球的典子和霞从冲绳学院毕业了。 在过了一段普通生活之后,由于发现了宇宙 怪兽大集团接近地球的情况,典子和實驾驶 钢巴斯塔重新上了宇宙。容格和教练哲宇宙 空港去送她们,在那时,典子无意中说起霞和 教练的婚事,从泪流满面的震那里,典子才知 道教练得了宇宙放射线病,大概只有半年的 寿命了。在与宇宙怪兽的战斗中,由于担心回 去雨也见不到自己爱人的震失去了战斗的意 志。在典子的鼓励下,鹰隼新燃起了战斗的意 志,并且两人完成了作战任务,顺利逐航。之 后,霞和教练结婚。

最終话、"果ごう、流れつまで、……"人类和宇宙怪兽的最终决战、カルネアデス发动。这个作战就是要利用深洞炸弹、一举将宇宙怪兽的母巢完全炸毁,从而达到一分永逸的效果。为此地球帝国军派遣了一个拥有8/00只战舰的庞大舰队前往宇宙怪兽。



的母集, 与此同时, 黑鴻炸弾バスタ マシン 3号也在地球紧张的建造中。在银河系的中心部, バスタ マシン 3号和舰队合流。カルネアデス作战最终计划发动, 黑洞炸弾バスタ マシン 3号进入了爆炸读秒。但是此时, 约80亿的宇宙怪兽同时对バスタ マシン 3号发起了攻击, 为了使バスタ マンン 3号能够顺利引爆, 典子和電还有钢电声塔, 开始了她们最后 战。

(飞跃颠峰) 是一部非常热血的动画、也

是 部非常令人感动的动画。前面二集相对 来说有些沉闷,但是从第四集开始高潮一个 接一个到来,令人大呼过瘾。看完之后,不禁 感慨庵野监督的功力实在是太深了。相信很 多朋友看了之后也会有和笔者一样的感想。

为了使大家更好地理解动画,下面笔者 简单说明一下动画里的基础设定。

- 1. 個巴斯塔的机设。总的东说,钢巴斯塔 是在盖塔机器人和传说巨神伊甸的基础上设 计出来的。钢巴斯塔拥有两个缩退炉(当然, 嚴重要的动力还是努力と根性)。自重9800 吨、高200米,最大战速为光速的999%, WARP 时候则可以起光速。人类对宇宙停息 用究极决战兵器。
- 2.宇宙船的世代。第1世代为利用化学燃料做推进剂的火箭。第2世代为利用光子力推进的亚光速宇宙船。第3世代为搭载了缩退炉的超光速宇宙船。第4世代为应用了以太流体力学设计的大型超光速宇宙船。第6世代为利用数学演算直接改变周围物理规则而推进的大型超光速宇宙船。Lux on 为第3世代,Excelon为第4世代,Etreum为第6世代。
- 3. 宇宙怪兽。行 成原理不明, 目前只知道 是人类的失敌。它们 破坏宇宙文明, 并且拥有 极强的繁殖能力。根据大小分为, 母舰、郵巡 洋舰、巡洋舰、炮台、皿虫、上陆艇、ジャッ クナイフ、タンク、 長队。
- 4. 容格, 2004 年 9 月 12 日 3 生。 身高 170cm, 上 图 95, 64, 93。被称作宇宙战天才 的红发少女, 一开始把典子和黄当作竞争对 手, 后来二人和解。这里要说一句, 此女在 2245 年就任银河联邦第一任总统。至于她为什么可以活 200 多岁, 那是因为她被冷冻了…





担任"《不可思议建宫》系列"人设工作的有工仁受幽家和插画师、其中名气最大和高贯耳的当属自山湖大师了,这红在没幽界有和神一般的人物影响了整整一代的变画爱好者和不少知名的变画家,是保证游戏销量的常青树 作为"《DQ》系列"的主触人设、有看《X》外传性质的"《特鲁尼克》系列"的人设工作自然也顺理或章由他来担任 相信不少老玩采小时该都是有看《七龙珠》长大的、应该对自山则有着特殊的感情吧由于介绍自山明的文章很多。 医者就不尽费自感了 而毛者要给大家介绍的是另外两主对《不可思议建智》并列"同样有着重要影响。但不太被人注意到的人设 长谷、重和池田奈塘、本鲜北光来了解了解长谷》黄连位人设大师吧

## "《西林》系列"的人设——长谷川漂

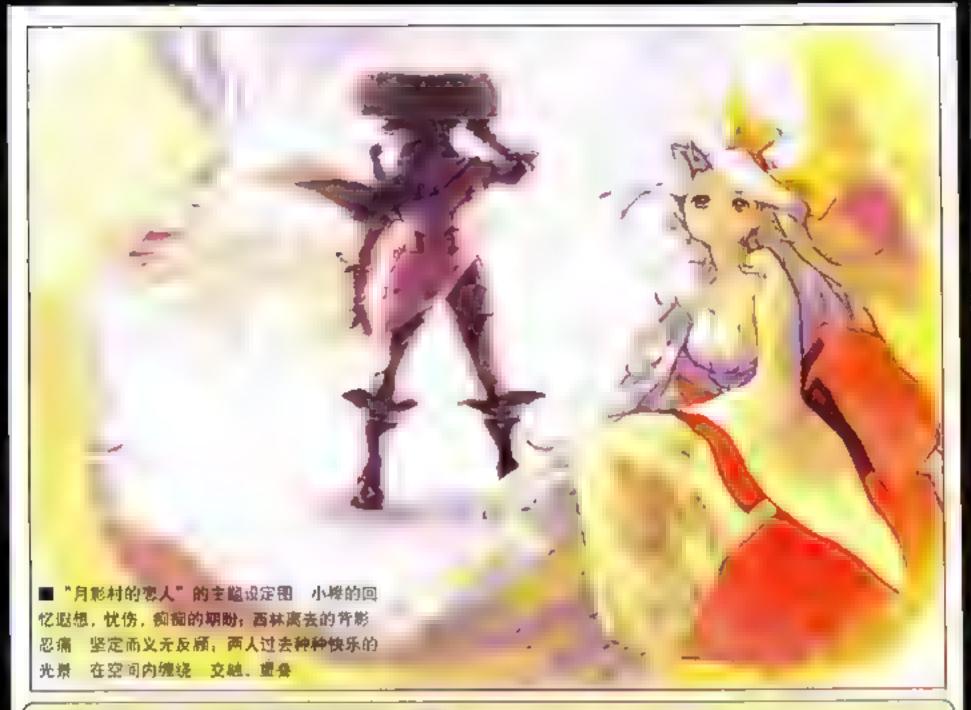




▲《月影村怪物》的设定图 这是为了配合 1999年 PC 移植版发售而特别绘制的 西林的造型很唯美 看起来非常讨人喜欢。由于西林的这个样子实在太帅太有型了。 所以被广泛应用于《西林》相关的各种周边或宣传海报上 甚至是手机版《西林》 游戏的标题画面 … (狂晕 另外画一张不是很难吧?)



▲《西林GB2》的宣传海报原稿 很有一种电影海报的感觉吧。 荒芜的沙漠 诡异的魔城。跋扈的领主(其造型参考了织田信长的样子, 代表了暗黑势力 祈祷的阿特卡公主 代表了被压制的光期力量 挥剑的西林代表了反抗和希望



# 经多问意创设示

在你回顾为"《两体》至3、"所做过的插两工作的时候"在什么感想呢?

长谷川: 最初的事有些已经不太记得了,要 回忆起来 可能自点困难。(西林) 伴随我走过非常 长的树间,在此期间我绘画的方法与价值频都发 生了不小的改变。现在问顾我的《西林》插画经 历,就好像翻了我的人生日记。初期 SEC 版《西 林》的画稿整体上有点恐怖的气氛。也许是黑给 《恐怖惊魂役》和充植幽乔未造弊过来的缘故吧。 例如本该是可爱型的四個黑脸上飘着一股杀气。 实际上,Q版 唯美系这两种风格当时我几乎没 有涉及,我是怀着相当大的苦恼商出来的。(笑) 后来的《特鲁尼克》又是一次巨大的压力。(长谷 八薰给"(特魯尼克) 系列"画试图分插画 节游 戏主要的人设当然是鸟山明。那时候还是比较年 经、蒯技非常的不成熟 现在看很早以前画过的 画稿, 就像被人看到穿内裤的样子那么害羞, 感 觉上似乎是看自己之学生时候的照片,陌生得不 像自己的作品。GB版(引影村修物)的插画经历 几乎没什么印象了,只记得当时没有多少时间, 我是彻夜赶稿的。N64版(西林?)由于西林年龄 设定上的限制,基本上是Q版的风格。由于要绘 画的东西全部是我个人世界观里没有的,所以需 要熟虑8.本来了解和揣摩,以便将角色更好地融

入到世界观的氛围里。由《未的(西林》出")变为 了写实和唯美系的风格。以做到严制作人提出了 "酸《西林?》看很大字与哦"的意见。为了增加 《西林GB、》的剧情感录力,我被要求增加一些插 西等量于各特中。例如有某业股情可,浮现在脑湖, 中的并不是有一种绘图方面, 于是我而了大量的 原稿束进行辩选证能体现出话色魅力的履任方案, 蜀族就得过得加援有趣。实际上,对我来说,拢绘 西林,这个角色也许在 这时候开始才赚比较合适。 我本人对"("基林) 系列" 每次的感触和印象都不 周、下笔的时候自然会产生变化、因此大家看到短 一件西林的样子都会有不小的激变。不管怎么说、 虽然是同一角色,但都是在不同世界里发生的故 事,彼此间是有联系,所以即使样子有些不同也无 关紧要、《塞尔达》里的林克不也是这样吗?说起 来, 画风大相径庭的(西林?)和(西林GB?)复 实是同时开发的。(实际上尼者开始企划的时间比 前者还要早得多) 在两种画风之间不停切换真是 有点累。(西林GB2)开发终结后就是(西林外传) 了,由于地由奈绪小姐和Never and (一个代 I 制 作CG d 画的公司)的制作人已经构筑了非常壮阔 的世界观,所以我只作为"跑龙套的"画了一部分 插画, 还未尽兴游戏的开发就结束了, 真是遗憾。 以后开发(西林)新作时,我会尽量以"做出与众 不同的闪光点"为目标的、请大家期待。

## 话梅杂志&3DM S林V



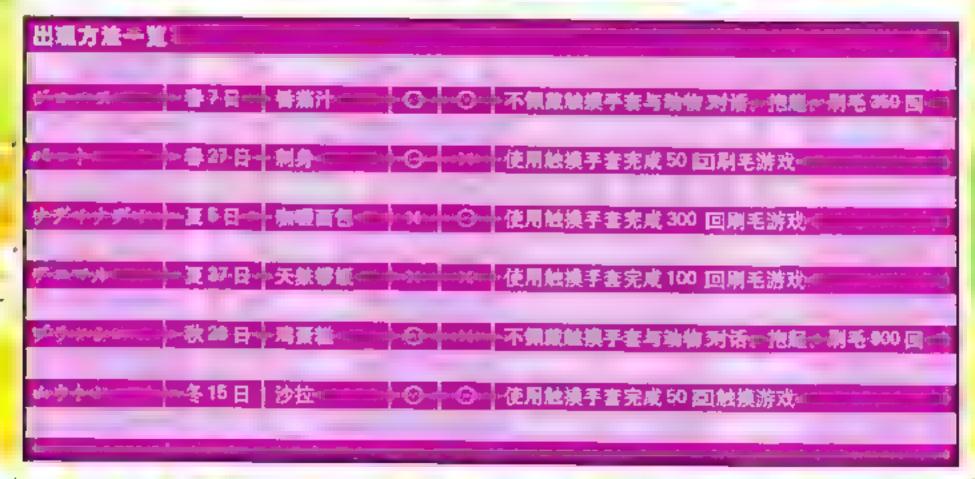
上一次介绍了动物1组,也就是红色精灵组,本期为诸位介绍的则是动物2组以及资材收集组。

动物2组的队长为1五中,标志色为黄色,负责动物的日常照料,如马动物的对话、抚摸,以及大型动物的和洗。与红色精灵类似, 黄色精灵也有个特殊的工作任务——浇水。看来动物2组很想兼浇水组的工作……很可惜,由于动物2组的活动范围仅限于主角的牧场,所以浇水也只能浇主角自宅内的土地。

动物2组的熟练度以及雇佣金与动物1组相同,如果熟练度不高,极有可能发生"偷懒"的现象,所以建议各位玩家每天晚上再检查一遍动物的照料情况。尤其是对动物进行放牧的玩家更需要注意,就物组的精灵在工作时由离至北、由西向东进行工作,每位精灵都有自己对应的需要照料的动物。分工相当严

谨。不过,对于动物组,我们可以利用室内时间不流逝的方法提升精灵们的效率,即精灵们进入动物小屋后,主角也随之进入,看着它们完成工作。(监工中)至于浇水等的"特殊工作",当然只有在它们的本职工作——照料动物完成之后才会进行,毕竟不是专职,诸位玩家还是权当一乐,自行完成较好。





动物?组的精灵出现方法没有什么捷径,每天坚持照料动物即可,需要注意的是,只有生羊引这一类大型动物才可以玩刷毛游戏;而队长的出现要求出生15只动物,推荐孵化鸡蛋。

| 熟绿度         | 雇佣金(枚) |
|-------------|--------|
| 1 300       | 10     |
| 301 ~ 600   | 30     |
| 601 - 900   | 50     |
| 901 ~ 1200  | 70     |
| 1201 ~ 1500 | 90     |
| 1501 ~ 1800 | 100    |
| 1801 - 2100 | 120    |
| 2101~2400   | 140    |
| 2401 ~ 2700 | 160    |
| 2701 ~ 3060 | 180    |

资材收集组, 队长为オランジュ, 完成冬 2 日村长的要求后才可以得到特殊事件精灵。 该组标志色为模色, 贷卖资材(木材、石材) 收集, 工作范围为拥有耕地的所有区域。虽然 足厂范围工作组, 贪材収集组的熟练度仍然

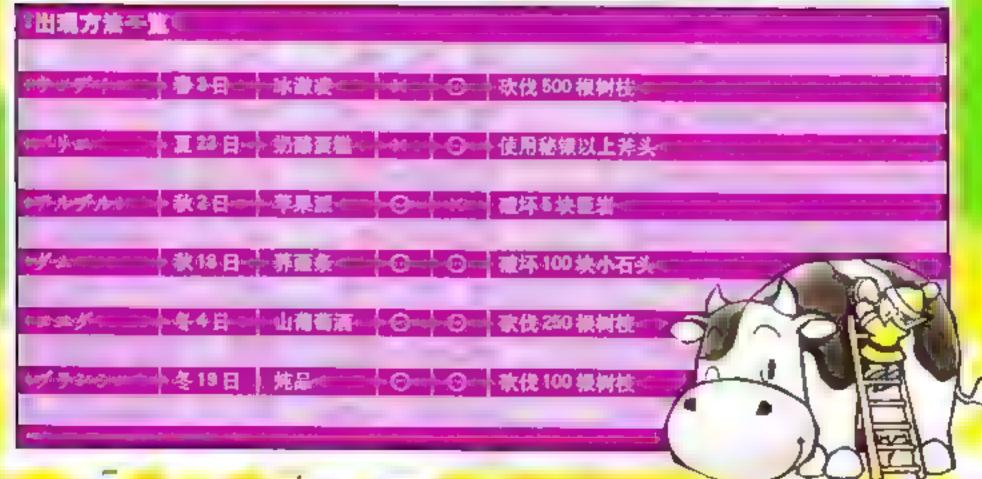


比较难提高,因为每天出现的树枝、石头等很有限,如果遇上台风暴雪天,千万不要忘记雇佣橙色小精灵来帮忙"打扫"哦。资材收集组的基本雇佣金比动物组略便宜一些,当好感度较高时仍可以最高享受四折优惠。

资材收集组的精灵总体来说收集方法较为简单,在平时收集资材时便可轻松完成,如果努力I作甚至可以在第一年便收集齐全部(建议先增筑各类资材小屋)。在收集的过程中, 雇佣橙色精灵辅助完成的指标亦计入其中, 但达到指标后仍需要主角的一斧头、一顿子收集一枚资材才可使精灵出现。

冬?日村长的委托是要求帮忙寻找各类物品(见下表),其中最易得到的是白色草与黑色草,建议大家在出门前存档,如果要求的物品很难得到便读档至以上两种草药。在制作中,MMV概忽了点,那便是村长有一定几率会要求主角帮忙寻找金蛋,而本作中,由于鸡野获得冠军后直接升级而使行金蛋并不存在,所以这个要求是无法完成的。

| 名称     | 中文名  | 入手方法    |
|--------|------|---------|
| 6.4    | 棋子   | 夏天的果实   |
| ヒーマン   | 青椒   | 秋天的作物   |
| 主之十    | 松旗   | 秋天路边扬到  |
| 悪い草    | 聚色草  | 矿场中挖钢   |
| 白、草    | 白色草  | 冬天路边练到  |
| 草もち    | 草味丸子 | 料理的一种   |
| 16000  | 稀字據  | 料理的一种   |
| - 22 F |      |         |
| 金の卵    | 金蛋   | 无       |
| ダイヤモント | 钻石   | 中级矿场中航荷 |
| プレスレット | 手镯   | 发掘现场挖得  |





1 月 30 日、NJS 版《连转裁判 断生的连转》的OST 就要发售了、虽然只是在原 GBA 版第一作OST 的基础上追加了几首新由于,不过这些是没有降低雷伊的收集欲 因为这张OST 只能在专门的购物问站进行购买,所以留伊一早就托日本朋友率先领定了。这样就不怕拿不到那诱人的特典了 (笑) 由于《新生的连转》找朝尚,则是去、《连转传》又达迟没有公布新肯息,所以最近几乎没有什么关于《逆转》的新用 既然没有新岸息,那我们就来看看《运转》的相关周边吧。这次为大家介绍一下"《逆转》系列"的别针 另外、"连转四板"也将继续为大家介绍近转人物的绝密设定图。这次是果到中超人气的强气大工程处实

## WHERE THE WARRENCE OF THE PROPERTY OF THE PROP

以"(逆转裁判)系列"为主题的别针收藏盒第一弹。 别针的款试一共有12种,其中包括了成步堂龙一、绫里 真背、羽藏黑等人气角色以及"我反对"、"等一下"等 法庭台词。除了图中所展示的11种款式外,还有另外两款绝密款式将会随机付赠其中一款。





# WHERE THE PROPERTY OF THE PROP

别针收藏盒的第二弹,由于足以《逆转裁判3》为主题来制作的,所以其中包括了很多《逆转3》中的人气角色如母多極察官、美柳千奈美和鹿貂浦美等等。另外,成步堂的造基也是《逆转3》第一语中的毛衣造型。除了图中所示的11款外,还会从3种绝密款式中随机付置其中一款,总计依然是12款。

## CHARLES MARKET TO THE PARTY OF THE PARTY OF

今年9月份刚刚发售的"别针收藏盒系列"最新款,主题当然也是以9月发售的《逆衰裁判 新生的逆转》为主,宝月姐妹将是这款收藏盒中的最大卖点。另外,像系列其他几作中出现的人气检察管符既冥和哥多也会收录其中。对了,其中有种款式的真弯穿的还是学生装哦。



## 《明明》(明明的舞子到

顾名思义,这个套装是把之前已经发售过的收藏 盒中的Q版款式单独拿出来卖的。由于只收录了5种 款式,所以在价格上比上面的 种收藏盒要便宜不 少。把这么可爱的角色别在衣服或者包上, 应该会有 很多玩家对你投来羡慕的眼光吧!



# 道籍画板



看上去比完成稿中的小桌成额了许多。 中的小桌成额了许多。 而女王风范也更加浓厚。不过,这样的造型似乎少了那种完成稿 中小桌在不经意写流 露出来的可爱。

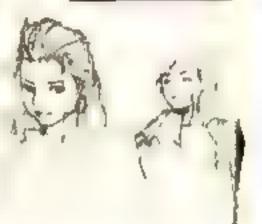
## 章图1

## 草图2

製了 头聚朗的短发,看上去很像男孩子,有点特种部队佣兵的感觉。对了,如果让这样的小冥在2代的最后流下眼周的记不知会有什么样的演出效果?



## 草图3



从穿着上来看比较具有異族气息,同何 那种盛气凌人的感觉也更加强烈。不过看着 总觉得没有完成稿中的小冥来得顺服



在服装上基本已经是完成稿了, 不过在面部表情和发型上还处于调整 阶段。应该是属于定稿前比较晚期的 设定了吧。





前段时间有朋友在level即论坛里制作了"《龙珠》系列"的存成专题。 家用机上很多脍炙人口的 《尼珠》游戏都被拿出来---做了介绍 受此影响。某南也想起了当年自己节衣馆食一本本买全国 内64开本的《尼珠》漫画的日子、虽然如今距龙珠结束连载已近十余年。国内才终于有了正版漫 画,不过怀问心切的某句还真有关下一套的冲动 本次的主题就是《龙珠》、当然还会有其他疗 戏、接下来就进入正题吧





去年GBA上的(龙 珠大智险》的惊鸿一瞥 至今令人记忆犹新. 这不仅是读者们对原 著、对岛山明所给予

的一种肯定,也从一个侧面展示了玩家们对原作 改编游戏的殷切盼望。

而和《龙珠大管 险)同样使用了原力 原味设定的 从漫画 第一话讲起的剧情) RPG游戏(龙珠)早于



2003年就在WSC上发售了。剧情恐怕每



珠》的FANS都已经烂 熟于心了,悟空和布 尔玛为了搜集7颗龙 珠。需要在地图版面 上移动和搜索楠报。

而游戏中格当的魅力更是引入入胜。战斗方式虽 然不是原创,但也绝对算得上别生心战。这种名 曰"卡片搭配"的战斗方式非常精彩,制作者巧妙 地把这些静态图片高柔的、树枝如生。此外还有 些让人能发往目情怀的场景出现,比如单仙人那

里的小游戏就是如 此。对于喜欢乘着 筋斗云的那个天真 无邪的小悟空的朋 友来说, 这款游戏 足绝对不容错过 的。



CB Banda 1994年 RPG



虽然打着"龙珠Z"的 名号,但事实上这款GB上 的游戏却是一款如假包换 的忠于原著的作品。游戏 的剧情始于少年时期的悟 空,也就是原作中悟空击

败第一代短笛大魔 王后前往神仙那里修炼开始 的, 直到最后将贝吉塔击退为止。

本作是指令RPG,就是在战斗过程中,无论 是作为进攻还是防守一方。都要按照领机出现在 屏幕下方的一系列指令将相应的键位快速输入。 在游戏后期, 对按键的精确度和速度要求令人应





接不暇,往往是最后一下按错键。那之前的辛苦 也会随之前功尽弃……

随着游戏的发展,悟空的能力也会不断提 升。而且本作由于出现过中文版,使得语言方面 没有了后顾之忧,比如在天下第一武道会上遭遇 琪琪的那些搞笑的对白。而且根据别情需要,在 **前几轮战斗中,悟空只能被动防守,谁让人家是** 女孩子呢……游戏中还有一些小游戏可以调节气 氛, 有些还是很有难度的。总体来说是个不错的 游戏,忠于原著的各项设定很符合标旧的气氛。

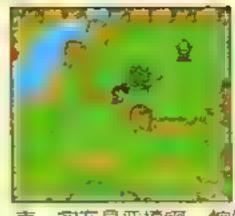




本作是由悟空的儿子 孙悟饭担当主角的RPG。 由于"(2)系列"是在原著 的基础上加以改编,本作 自然也不例外,所以即便 是在短笛教授成功后,又

有其他不忠于原作的剧情出现也不必感到意外,因为这就是"(2)系列"的精髓所存。游戏中的人设非常招人喜欢。 移动的时候是那种标准





的RPG风格的人物形象,而一日进入战斗的就会变成可爱的"大头娃娃"。尤其是绿色的短链"。尤其是绿色的短笛,丛神恶煞的表情加上个那么憨态可掬的外

表,实在是恶搞呵。控制悟饭触发剧情,然后成长为最强战士就是游戏的目的。

美中不足的是游 戏的画面略显单调, 而且语言障碍也是一 个小问题,不过只要 不是像笔者这么挑二 拣四的人,玩玩这个 游戏来体会一种全新



的剧情, 也不失为一种好的选择。





体育游戏中不乏大作,但其中也有不少是调用心情的好玩的小品游戏,比如笔者给你介绍的这款(Shufflepuck咖啡屋)。

在这款以咖啡屋为主题的游戏中,玩家可以 和坐在对面的对手玩一种桌面体育游戏。在长方 形的桌面上用器與来回推搡一个酒动的小球,如 果准接都不住就会算作失败了,比较类似国内流 行的沙狐球运动。而游戏与众不同之出在于,您的对手有时候是一个美丽端庄的红发MM,有时候却是一个令人作呕的八爪妖怪,更可恶的是您无法选择对手,是MM还是怪物都是随机的一游戏没计得相当随随,几乎能省的东西都省了,连个"开始"的选项都没有,看完开头画面就直接进入游戏了,果然是一款混异的游戏。





▲不是美女、就是怪物:

# GG Sega 1992年 ACT



如果说我们小时 使可以把孙悟空看作 自己的英雄,那么美 国人也有着属于他们 的英雄,猫女、蝙蝠 侠、蜘蛛侠等等都是 他们永远的偶像。

GO上的这款(蝙蝠侠归来)是根据同名电影 改编的动作类游戏,玩家扮演的蝙蝠侠需要克敌 重重困难追击企鹅人。游戏的攻击方式五花八门,除了普通的拳打脚踢外,蝙蝠侠的飞镖也是 免敌制胜的有利武器。游戏画面相比同为GO游 戏的(永远的鳊蝠侠)要明亮艳响得多,而且和今

年在GBA推出的 蝙蝠突游戏感觉 是截然不同的。 如果你是蝙蝠突的FANS,现在就 不够尝试一下本 作吧,会让你体 会到前所来有的 感觉。





掌门人SP

我考进了一所传说中管的很松的高中,可是近来后才发现"传喜不可信啊!"海量的校规中还包括不允许携带游戏机入校!一天上课看投影,我赫然发现老师笔记本电脑桌面上有一个GBA模拟器的图标!原来校规的空子是这么钻的\*\*\*\*\*

云南 叶三杨

緒风:这样看来,"管得很松"是指管老师管得很松

马修:校 规 就是用于学生的 啊:当然了,老师 们自有他们需要遵 守的规章制度。 虽然上了大学 但一点也及觉得压力此高中小, 大概是……唉,不知道什么原因,比起玩游戏,我现 在更喜欢看你们的书。一直在想就算我有个PSP我也 不会拿来玩游戏,而是用它看电影。

武汉 孔亮

世月,所谓压力小也只是家长和老师们善意的谎言吧。大学能够学到很多东西,就算你对课堂的内容不感兴趣,也一定要去学一些其他的东西不要把时间都浪费掉。

马修:一个时段有一个时段的压力,最关键是要有个随时发现乐趣的心态,比如孔玩友发现了看书的乐趣。(笑)

亲爱的小编们:你们好|我是《掌机王SP》的忠实粉丝!每一辑《掌机王SP》都是那么好看,那么有吸引力。真可谓是"夫使般的封面,魔鬼般的内容",这次我是第一次给你们写东西、写得不好,千万不要怪偶。

我在班里本来是个掌机天才,什么游戏都是我最先打爆(因为我整天买《掌机王SP》),我和同学在一起玩游戏的时候,同学们不会的都得乖乖地清教我这位大师级人物后来……我把《掌机王SP》介绍给了我的同学,可从此以后,我在他们眼里再也不是什么大师了,因为他们也开始每辑《掌机王SP》都买了,我反倒因而被冷落,渐新被他们遗忘了。晕死!这是什么世道嘛!

谢建平

雷伊:寒,这位读者对推广《掌机王SP》可是立下了汗马功劳啊……你的同学们都转职成"大师级"人物后虽然在游戏方面请教你的机会少了,不过从另一方面想,他们对游戏的见解都提升了,以后你们一起谈论起游戏的时候,不是可以互相交流而不用像以前那样由你去单方面传授给他们了吗?对了,用"天使"和"魔鬼"来形容我们的书实在是很有创意……

上IKY, 其实, 和"大师级"的朋友们交流, 你们可以交流出不少书本上没有的东西呢, 交流出好东东记得联系小编哦, 《掌机王SP》是面向大家的。

很想请教小编们一下, 日 语一级你们都怎么复习的? 我 听力很没信心的说。大哥们要 是有什么绝招麻烦传授一点给 小妹好吗? 我都急死了, 鸣 鸣……(因为其他考试所以 级还没怎么复习哎。)

上海 刘珊珊

给大家讲个恐怖故事,有一天半 夜,我看到胧月站在镜子前面,时间 正指向12点整。胧月表情木然, 眼神 直勾勾地看着镜子, 机械地拿着红色 梳子一下、一下地梳着自己的棕色长 发。哗啦、哗啦, 哗啦······GBM\_NDS. GBA, 还有陶瓷白 PSP。从他的头发 上不衡地落下上此时我好想去捡,这

时,一只貌似雷伊的猫扑了过来,把

这些机器都抢光了,我也倒地了……

广东连贯的

龍月・终于做回主角 了(镇静一下)(咳,连这 个爱好都被你发现了。

致色大胆小的马修 你 怎么这么胆小? 看到对象 就应该大胆追求啊。这样 才能早日带嫂子来给我们 看一看,到时摆奔酒,别忘 了派送次世代常机哦!

广州 梁旭坤

🔯 腱月:自从有读者 调侃LIKY结婚送PSP后。 支持小编结婚的人就越 来越多了,世态炎 凉……

马修:这你就不懂 了。读者要掌机是假,关 心我们的终身大事是真。

100 111月:打死我也 不信。(- -1)

(接下来的一幕 胧月被广大读者责杀。) 脱月、听力虽然难、你文字部分考100、语法和阅读考 180 不就及格了嘛……

· 《為文 先把胧月踢飞。关于日语考试,最重要是汉字和 语法。对自己平日的积累没有自信的话,可以参考以下邪道攻 略。购买两本考前突击复习资料,一本汉字,一本语法、每本 200页左右即可。两个星期内做完并记住,应付考试就八九不 离十了。



4 \_\_ 马修: 恐怖气 氛蕾造得不错, 呵 呵。

都是雷伊害的, 最近俺玩游戏尽是 RPG 和 AVG, 而且玩着玩着 就会发出对人生的感叹。(雷伊在小编署语中也经常干这事。)搞得 自己好像一个哲人、忧郁啊: 不过 AVG 真好玩, 本人现在正在玩 《逆转裁判》第四章第五节 等到星期六就把它通了)

1 融月 游戏中的人 生跟现实还是差别蛮大 的,希望你能保持轻松的 心情。

广西 邹财励 THE RPG和AVG的确是我比 较喜爱的游戏类型、尤其是 AVG、 所以老编一碰到这类游戏就全塞给 我了,呵呵。

唉,我们学校最近是各种协会层出 不 穷, 连什么麻将协会都快有了, 我想咱 们 要不什么时候也去弄个掌机协会, 想想 要 是有 排排的人坐在那里联机, 那该有多 爽啊! 要是我这个要实力有实力、要长相 有长相的人当会长, 应该没有多少人反对 吧? 说真的, 如果真能建立并扩大我们的 游戏组织,并普及一些游戏知识,使更多 的人认识并接受 GAME 就好了。这样也 就 不至于有人把我的GBA SP当PDA,或是分 不清 PS、PS2 了。我想这肯定是我们所有 玩家的心愿。

胡北 曹光

要成立 校方承认的掌机协会 估计是比较困难 的……除非学校里的 领导也是掌机 FANS, 不过这个几率应该是 无限接近于零。发展 民间势力也不错啊。 让身边的朋友感受到 游戏的魅力. 这是我 们每个人都能做到 的。

某日,放学回家做作业。老妈来了,桌上摆着的克劳德的游戏卡片被她盯了10秒(汗),之后微笑着问道。"《这是你女朋友吗》"(下巴掉地),又说:"还蛮漂亮的咧!"(石化,晕

青相 暗の ZERO

上次某人看到胧 上次某人看到胧 月的形象也这么 说。历史总有惊人 的相似之处啊!

LIKY: 美 话挺有趣, 不 过想中奖的话 还是要在信封 上写上真名哦。



记得当时我们班只有一台GBA,我们大家在一起齐心协力玩一个游戏,我们那时最喜欢玩的就是一恶魔城 晓月圆舞曲》和《牧场物语》了,有一次晚自习的时候,我们老班不知吃了什么药。不停地在教室里走来走去,我们玩得很不爽,不知是谁想了点子让一个门学先去上厕所,在厕所里玩。等15分钟后再让另一个门学去厕所,替换先前的同学。这样轮流下去,结果我们的GBA就在厕所里呆了两个小时

一。 每一个学校都应该会有一两处既没有多少人路过,风景又好的地方吧,何必去厕所呢……难道是担心玩的地方太舒服,出去的人就不回来了? (汗)不过你的这几个兄弟还是很够意思的,至少都按时回来交班了,没有出现"持机叛逃"的行为。只是委屈了那台 GBA……

《掌机王SP》26辑的赠品让人颇有新意。但却让同寝室的一位从不接触电玩的人闹了个笑话。他接过克劳德的半脸明信片。看了一会儿居然说道。"你们看。李宇春把头发染得这么贵。"

桂林 伍尔传

**给风:伍玩友这么一说,还真** 是有点神似。

LIMIT技是不是 超女武神新斩? · 马修:汗. 克劳德英得像 MM吗?

「具」。 好像最近克劳德的热门 话题很多啊。

**意义**多

ME, "我中奖的意志, 就好像那家中的手纸般连绵不尽,

安徽陈幼

**佐助** "没用的,除非鸣人能用尽九尾的查克拉、除非我爱罗能长出小李一样的捏眉毛。除非卡卡西能摘下面罩露出他胖头鱼般的大嘴……"

ME。天啊! 我去买一台 PSP 好了。"

中奖应该没有佐助说的那么难,其实大家写信给我们,更重要的是和我们进行一种交流,帮助我们把《掌机王SP》办得更好,一本质量不断完善的《掌机王SP》不正是读大家辛苦写信过来最好的奖励吗?所以还是希望大家一如既往地支持我们,多多写信过来和小编们交流、提意见。还是那句老话:"奖品总会有的。"

北京市 于杰

城近在下颇有感触,身为一要过独木桥(高考)之人,心中颇感压力,现赋《教室铭》一首,请众小编笑纳。

### 教室铭

分数要高。但百才行,号词要果,作弊不足,斯在我室,无人同情,教料翻得快 作业做得物。该论作业 题 往来解题程。不可该恋爱,信传 性 少香乐之母耳 必作业之劳而 老师直关讲 家长母操心。众人云 "只为文凭。"

上海 陈晨

马修:哈哈,将《随室铭》改成这样,陈玩友您也是个强人啊。 陈玩友的语文成绩应该不错吧。

黑龙江 韩间泓

这个时候韩读者最应该做的事就是静

下来好好想想,问问自己学习到底是为了什么,游戏又是为了什么?想要好好学习,却又下不了决心,大概是没有清楚自己在为什么而学,这样没有目标自然缺乏动力啦。其实搞清楚最根本的目的,其他的问题一定会迎刃而解的。就软饼干的切身体会来说,作为学生真的是,游戏诚可贵,爱情价更高,若为学习故,两者皆可抛。

子就行, 多给

读者带去好的

## 从持花者到颓废男——获饼于<u>国</u>段变形记文软件

软饼干自来到《掌机王 SP》后,其形象在 经历了数辑神秘持花时黑影男后,终于于第27 辑,也就是上上辑,变成了个貌似可爱的滑板 小子,不想 28 辑上竟然又换成了个无敌要酷收 音机颓废男。不少读者对此大惑不解,以往小 编也用黑影,也玩变身,可大致都八九不离十 这回软饼干同学是不是玩得有点过了? 诸位读 者不用急,各中原因且听我慢慢道来

> 益初来的时候软饼 千就是好不容易想好了 名字。当时面临战稿,形 象就连大致的样子都想 也没想过,正当危难之 吃。 陇月同学般然地的 了出来。 深沉地说道:"兄 弟有难,自然是两肋插刀 我这里有画好的黑彩没舍得 用, 你就拿去吧。" 当时我那个

> > 多么崇高的阶级兄弟

间的友情啊」可当我看到那个到目前为止代表

我形象最多的神秘持花BT黑 彩男的样子后,差点没当场用之人,这也太……不过去者大人们 负责的态度,我还是 含消决定启用这个形 含消决定启用这个形 水 说话吧,这对读者多不尊重啊。

之后软饼干我立刻起草了。 一份关于自己形象的意见书和 概念稿交到生编那里,只盼能 早日脱离那黑影的阴影笼罩 (好奇怪的句子 汗) 不想 这一等就差点成了永恒,至此音讯全无,可怜我天天望眼欲穿的等待。就在大家都快以为我的形象就是那黑影的时候,我决定行动了,自己动手丰衣足食。当然画画这种高级技术我是不会的。于是我就跑去找了绘画水平不错的某场,一番说明之后。那人爽快地答应了我的要求,很快滑板小子的形象就新鲜出炉了。经过大家的一致认证都觉得还不错,于是27辑上就有了我滑板小子的形象。

之后形象的事就没多想了 反正有了个样

内容才是真理 嘛。不料一天 正在工作的时 候,突然收到主 编传来的文件。打开 看发现一个拿着收音机 的颓废男, 并被告知这 就是形象的最终版。给 小编们画形象的那个家 伙终于有空给我画形象 了、由于所有的其他小 编形象都是由他画的。为 了保持和大家的风格一致 我当然也是用这个风格比 较好。加之这个形象看上 去很美式化, 正好与我给 大家介绍美版游戏的工作 很是吻合, 于是我就又在 28 辑里又玩了一次超级大 变身, 不过估计这以后就 不会乱变了, 请大家放 心! (=' w '=)



马修口口声声说《掌机王SP》抽奖是"功在当代,利在千秋,服务于民,造福社会……"(马修:"我有这么说过吗?")可是你们知道吗?抽奖可是有副作用的,某人就因参加《掌机王SP》抽奖活动而患上严重的抽奖妄想症以致人格分裂,具体如下;

执迷不悟型:我一直寄,拼命寄。坚持寄。加 油寄……怎么还不中呢?

大彻大悟型,我明白了!我是被上帝抛弃的人,怎么可能中呢?《掌机王SP》,再见了……(泪)撒娇型,555……人家真的很想要嘛!

财大气粗型: 我买 2000 本一起寄去, 看你中不中!

恐吓型: 若未中奖, 此信将在五秒内自爆, 舍身忘死型 烟笼寒水月笼纱, 不让我中我自 杀。

介于某人杀伤力极强,为保护编辑的安全以及 世界的和平,请让此人中奖吧!

云南 被悦





盼望以久的掌机王SP短信率台终于开通,热烈庆祝平台开通成功。

135 x x x x 5638

推 南南支付援助 有条件的现在记得冷我们发知。 眼

我是一个很热爱自语的人。清海文在每期的"轻 松日语教室"中能介绍更多日本的日常用语。

136××××7713 以随着日场教《勺伽的不断军人、母文也会更多地 向火家介绍一些有意思的日文日常用语的、股请期待

在28辑录门人栏目中 3修在回答一位广东读者的最后水货Sony 2G 记忆棒价格约八百,可是那不是组棒的价吗? 水货应该不是一于多么?

134 x x x x 4801

李可可,被这位玩友发现了 其《咒,800的如果棒子不仅便宜,有些还一年保徒 水质可抗没这样遇了 如果换大家 会推荐哪个呢?

小编们你们好,我有一问题想问,不知道短信服务能否参加抽奖?

度 2 这个 只友的与是不能与加抽页的 您是要将都 奖印花寄过来

小编们好,在27辑《草机王SP》中软饼干的形象不足一个手持滑板的人吗?为什么在28辑中,软饼干又变成了另一个形象呢? (会变化术)?

( ) 本情有見上回其餘下自信的《支用·C》( )

小编们,你们好!本人对图片照片之类很感兴趣。看你们的杂志。觉得你们的漫画形象都很不错。很喜欢、是根据你们自身的形象或性格画的吗?

 $137 \times \times \times \times 9073$ 



**企是的活布况也**了

小编们好!提一个建意。以我们中国人的经济水平 有 PSP 和 NDS 的必竟是少数 希望以后多介绍 些 GBA 的信息和游戏

134 x x x x x 6951

致心 小共们绝对不会本语各位玩GBA的兄弟姐 妹们的

小编好,我是掌机王的忠实读者,我最近希望入手一款Talkman,能否提供一个参考价格呢? 祝擎机王越办越好!

138 x x x x 6187



我买的是350元 布里维格夫亦奉考一下

### 通知

SP19辑的三等奖杨小辉的奖品于11月16日退回兰州,退件原因:原址欠详。请中奖者见消息后尽快联系读者服务部,电话:0931-4867606

# ◎ 热点大家谈 ◎

从本辑起,我们为大家开辟了一个新栏自《热点大家态》、假是否为他人的指点开击、假侃无谈而折服?是否为自己独到的观点无处诉说声觉等调镜难写?采参,我们的《热点大家谈》吧。到忘了,在这里,大家都是掌门人!

### 热点话题一

盛大的 E Z Min 已经公布了一良异问。但关于它的对论一直没有停止过,各位学门人,告诉我们,你是如何看特盛大这款学机的?

### 热点话题二

最大两的呈遞商或逐至、學机主场的角逐仍在如火艾至端走行。值对任 天皇136个新作的大手笔机能上有先人优势的 PS 2 将会作目对第2 PS E 明年走势又会复与 2 克克性的现在分表。由《宋展学》下掌机市场的未采

### 参与方式

信件地址, 兰州市邮政局东岗 1号信箱 《掌机王》读者服务部(收) 邮编, 730020。

Email; pgking@263.net,

短信: 编辑短信 "PK+你的看法"、移动用户发送到 33557770、联通用户发送到 93557770。

论坛; 请登陆 levelup 论坛 (http://bbs.levelup.cn/bbs), 在11月27日发布在PSP讨论区和

NOS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

### 继续期待大家的意见和建议

大都有什么。" 和和建议,或者与对某个游戏的看法机关介。司以用以下任何。和方式联系我们。 有理也是,当他的他战力或其后。随《穿机士》或者多种业。双二曲编。7月07年。

Email: pgk ng@263.net.

知1. 编辑读出"PK·你也说的话"、移录用户发送到33557770、联通用户发达到93557770。

论点,靠脚revelup企具(http. bbs levelup on bbs ,在下5型对抗产利ADS、GRA,1论区的 顶的意见收集帖中提出。

### 《掌机王 SP》 征稿启事

《學机士SF》學核欢迎大家鎮沃投稿。可提你在學似他人文章的画句,沒有才一到「上的詩力」究 算有沒有水平。有支有天賦,另有式了才知道。《學机士SF》以下七二語句』人方者可稿、欢迎大麥科 极維試投稿。故醉悉解。研究中心。专题全第 [1888] 题、使代发烧锅、软件大鸡品。或转户SF、学工的废游。画廊,配木、画篇画稿。学机主管建筑、专区地站各个专页、打食、热自成药。

### 投稿要求:

攻略最好为当目游戏、研究是目为当用、有。目游戏或不特经实面戏的研究。使性发烧的一软性大观 饲都以新的硬件软件或针奇的硬件软件为主。投稿前最好用Ema 利力编取智能系 "在大篇帽的稿件,也 尽量以Emai 形式发送,一束保证可效,一来也算体原了一下代码的小编们。

投稿请寄至 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

施物: 730020

或发 Email 至 pgking@263, net

### 《事訓王》》郭斯信息

目前《学机王》该者服务部有以下几组(掌机王SP)可供邮购。(掌机王SP)第5组(掌机王SP)第5组(掌机王SP)第10组(少军存货)、(掌机王SP)第12~20组(第18辑少年存货)、(学机王SP)第22~27辑。每辑定价均为12元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(牧) 邮编: 730020。请大家写清自己所要购买的籍数号和数量, 地址要详细, 字迹要工整, 并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到, 请及时与服务部用电话或 Email 联系。

电话:0931--4867606,Email:pgking@263.net。

# 



◆目前 存疏进度 大战争 DS》 收集

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE

■ 《及魂能力Ⅱ》把战略模式打进了。(意 然打进了, 汗自己一个……) 扶会疗徒处于 孤貴状を

◆最近有1 片子、最独 0月当场, 泰国功夫片《冬荫 初》.打得真是常是



【於所有方效功夫片和培牛用政的玩旨

-----



现有學振仍人在文章的并言中都找到了当他 的天气情况,而由于推唱人们都分别居住在。 孤国的大家有北 听面还们当地 美都会有很大者 对下……手我们的疾病



### LIKY

. . . . . . . . . . .

环境也不能 吉。不过搬采又特买把 ... 1. 有一个装满了《掌机王Sh》和其 电各类书籍的大泉子。估计引

完全是连拖带拽, 司 了衣子钻礼员, 备受价 难都没有磨破。庆幸。下了楼, 司机笔者说 1两1 "是啊, 都

......

**表型物源** 



■的图了一下《字机·ESP》和28种、皮 常铁怪处的众》里31 ■ 狗竟然全体登场 化系统……初比正 7 页板渣更约载

是活现的感觉

◆去有了《哈里波特和火焰环》 并原著小说中的亮点十分紧凑地结合在了 the stay the left and

> · 发展都要表新來望 "《知 15 胜之后奏型上一直没什么





. . . . .



, 上场时让我误以为是帅哥风问仁了。

禁埋毛衣标的《午

会到了此类。这位





### 海文

▲市也在写真时间里又把去年 每今年4例的《BGX》

条部分重温了一下。艾鸣受到不少 作两、例不是在付战技巧方面。而 是觉得日本的优系们母年都没有斗 人。这么一个社会国务地的人机力

;多的玩家切获 序改的存在乐趣 同时 序改的东西也是要在 ;

的时间来解决

5

▲. 005-F

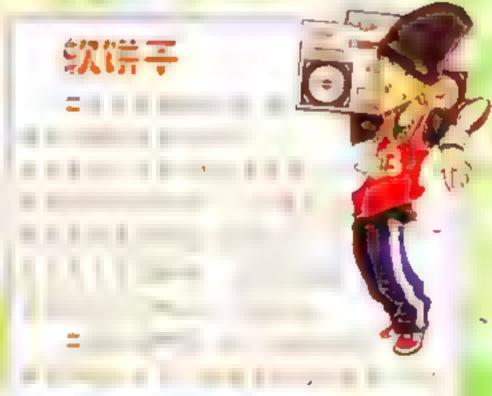
的冲刺阶段

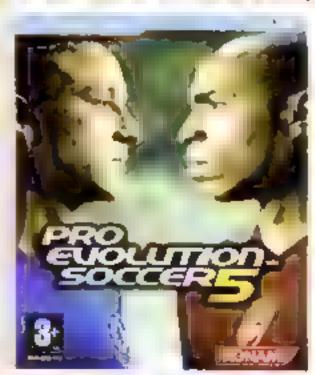


《 内的车厢 中绝受局热地顺口", " 《 皮做军看见 撤 家公司的大车 撒开兔 腿 乾开炉

● 破限》是近期一部非常不错的电影, 纸子丹, 洪金宝、任达华在影片中都不上任表现。在,情也,非常紧凑。值得一看!









大家快来报名吧! 能够知道自己身边有这么多热爱将戏的朋友真是一件幸福的 事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩!

姓名:徐伟

性别。男

年龄: 19

拥有掌机, GBA

趣欢的游戏:《火纹》、《牧场物语》、《晓月》

地址,吉林高辽源市辽源五中三・十五班

邮编。136200

Email, #000083209@163 com

QQ, 58081771

想说的话,悄悄的,我走了,正如我悄悄地来。我挥 一挥衣袖, 带走了所有的奖品。

### 姓名。武博文

### 性别。男

拥有掌机,PSP

喜欢的游戏:《火纹》、《黄金太阳》、《寒尔达》等 地址:黑龙江省哈尔滨市南岗区嵩山路 111 号 - 56 号信箱 03 级计算机系

邮编: 150090

QQ, 589929

想说的话,为了心爱的掌机抽奖,值!

姓名: 刘松山

性别:男

年齡; 19

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏。《生化危机》、《DJmax》

地址。河南省郑州市紫荆山南路木材公司北家属院 11号楼4单元1#

邮编: 450000

想说的话: 我想和有新相同爱好的玩家交流(尤其是 MM), 嘿嘿。

姓名:张伟琦

昵称:流云

性别:男

年龄: 18

拥有掌机,小神游 SP

喜欢的游戏:《黄金的太阳》:"《恶魔城》系列"

地址 河北省泰皇岛市昌黎县汇文二中高三(4)班

邮编: 066600

QQ, 25122227

想说的话: 喜欢我的朋友加我00或给我写信, 般好 是美女

姓名: 刘念 昵称: Sunny

性别: 男 年龄: 18

拥有掌机:从GB到GBA SP

喜欢的游戏。《黄金太阳》、《FF》、《口袋妖怪》、《逆 转裁判》。《机战》、《火纹》、《洛克人 ZERO》

地址:湖北省武汉市硚口区第29中学高三(1)班 邮编: 430030

QQ, 235445290

想说的话:喜欢掌机的都来加QQ,会玩飘逸和网球 的优先哦。

姓名:梁辰雨

性别。男

年龄:23

拥有掌机: GBA SP

**喜欢的游戏,《恶魔城》、《牧场物语》** 

地址: 黑龙江省哈尔滨市南岗区海关街142号501门 邮编: 150001

想说的话: 请让我进入游戏的海洋吧。(PSP的最好'")

姓名: 谢建平

昵称:煨煨

性别:男

年龄:未成年

拥有掌机: GBA

喜欢的游戏。《火影》、《机战》

地址: 广东省韶关市浈江区大坡路豆芽井6幢801号房

邮编: 512000 QQ: 20243341

想说的话: 好想得到 PSP 啊 | 大家多多与偶联系 啊」 QQ 和写信都没问题的。

姓名。林建川

性别。男

年龄: 18

拥有掌机:GB

240

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《机战》

地址。泉州市鲤城区水门巷桥仔头4号

~ 1 1 1 1 1

邮编: 362000

QQ: 83944045

想说的话。PSP陶瓷白豪华版啊!我要我要给我给我啊!

姓名: 陈嘉杰 昵称: 蓝色炫风

性别:男 年龄:13

拥有掌机,GB、GBA SP

喜欢的游戏:《口袋妖怪》,《牧场物语》,《火纹》

地址: 陜西省西安市碑林区友谊东路友谊小区 27 号

楼二单元303室

邮编:710054

Email: chenjiajie@126 com

QQ: 527163529

想说的话:希望能中一台NDS」

姓名:刘博聪 昵称:可乐小子

性别: 男 年龄: 14

拥有掌机。GB、GBA、GBA SP

喜欢的游戏,喜欢的就玩

地址: 北京市朝阳区呼家楼北街 17 号楼 505

邮编: 100026

QQ, 393714589

想说的话, 想不起来了, 就说希望中奖吧, 祝每位小 编都有GF。

姓名: 胡泉 昵称: 林风

性别。男

拥有掌机: GBA、小神游 SP

喜欢的游戏。《塞尔达》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》 地址 江苏省无锡市崇安区公安消防大队锡沪路中队 邮编, 214011

QQ, 8568952

想说的话: 和所有喜欢游戏的朋友们共同奋斗, 一起 征服迷宫吧。

姓名。何永威

性别。男 年龄: 16

拥有掌机。GBA SP

喜欢的游戏:《口袋妖怪》《我们的太阳》以及所有A-RPG

地址:广东省罗定市茶事8号

邮编、527200

想说的话:我希望这次我中NDS或 GBM,我的要求不 是很挑剔吧? 祝你们身体健康,《掌机王SP》越办越好。

姓名: 杨崇新

性别。男 年龄: 17

拥有掌机:GBA

喜欢的游戏《塞尔达》、《黄金太阳》《口袋妖怪》、

《约束之地》

地址:广东省深圳市南山区松坪村48栋208房

A 1 1 1 1 1 1

邮编:518057

QQ: 420508066 电话: 0755 - 26836977

想说的话。PSP 真酷。NDS 真帅、GBM 真炫、能中一

部真的不用愁了。

姓名: 徐智伟 昵称: gbs12399

性别: 男 年龄: 16

拥有掌机: PSP、N-Gage QD

喜欢的游戏:《露娜传说》,《波波罗古罗伊斯物语》,

《天地之门》、"《模拟人生》系列"

地址。江西省南昌市向塘镇铁路二中高二文科班

邮编: 330201 00, 29967271

想说的话:我算是个资深玩家了,也是少有的狂换机 一族。本人常驻 GBGBA 论坛。现为卸任 PSP 区版主。

想与我结交的就快来吧!加口寄信都可!

姓名: 伍业雄

性别: 男 年龄: 17

拥有掌机; GBA SP

喜欢的游戏:玩过的都喜欢:

地址,广西省北海市一中高一(5)班

邮编: 536000

Email: Forever crying@163 com

QQ: 520080070

想说的话,太多了,都不知道要说什么好。不过我最 关注的还是26年开始更换的一等奖——陶瓷白PSP。

姓名: 胡克

性别: 男 年龄: 20

拥有掌机, GBA SP、PSP

喜欢的游戏。《黄金太阳》,《玉国之心》、《WE》。

《FFTA》、《真·三国无双》

地址: 浙江省杭州市球是高复理(8)班(翠苑校区)

邮编: 310000

Email: hookerlxx@sina.com

QQ: 525515519

想说的话,Forever Love SP

姓名:梁家文

性别:男

拥有掌机,小神游 SP

喜欢的游戏。《小人幅》、《机战」》、《火纹》、"《传

说》系列"

地址: 广东市中山市黄pu镇中山二中高二 (6) 班

邮编: 528429

想说的话: 我要NDS + PSP啊! 还有

我是《海贼王》超级FAN,极度推

**装啊!** 



大家有什么攻美或者硬件上的问题、都可发邮件到 PGKING@263 net 前来询问、我们会选择回答并刊 益。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

小弟今年暑假终于购入 PSP, 现在一直沉迷于《胜利足球十一人9》之中, 但是我一直被一个问题所困扰, 希望你们能解答一下, 问题很简单, 进球画面储存后, 应该怎样才能再看啊? 是否有个选项能观看这些进球? 希望你们能告诉我, 谢谢啦!

广州 产头的 · 观看讲球响面的洗顶在标题 "OPI ON" 耍

- - へ 观看 进球回面的选项在标题 "OPT ON" 菜 ・ 中 ・ 进入 "OPTION" ・ 順序选择 "ミュージ アム"、"リブレイ再生" 便可以观看了。



小编大大们,小弟最近在玩《为你两生》, 倒数第二个小游戏"希望"的难度似乎有些太 高了。在故事模式中就不说了,凭借着运气硬 着头皮倒也能过去,不过在"记忆模式"中就 惨了,要连过三次,小弟自认没这个实力,不 知有没有什么偏方可以助我顺利解决难题?

MI

北京 孙军

科时间问题我没有能够在攻略中提及,既然这次大家有问题我没有能够在攻略中提及,既然这次大家有问题我就在这里补充一下吧。这个游戏的玩法是用触控笔去点击女主角的籍,要是点错的话就会立即失败。不过要注意的是,如果错过了点击时间没有去点它则只会减少女主角的体力,并不会立即 Game Over,而其实

女主角嘴唇标记的出现速度是有规律的、

在第7次和第13次的时候她的障碍会显示得特别快,如果对自己的操作没有信心的话完全可以故意不去点

它,等之后嘴唇显示速度正常 了再去点它,这样玩起来 胜算就大得多了。 《摩擦 红侠乔伊》 中需要用 V - point 购 买的各项能力中,哪 一些是比较值得优先



河南 何本

"人在〈摩擦 红侠乔伊〉中可以购入的招式和能力有很多种,但其中最有价值的应该算是"VFX 双倍回复"这一特殊能力了。购入后,VFX的恢复速度会达到购入前的两倍,这也意味着乔伊可以在写敌人的战斗中更加频繁地使用"慢放"等VFX能力,而在"慢放"能力中,乔伊的攻击力是平时的两倍。这就等于是变相增加了乔伊的攻击力。和这个一比,其他的招式就显得有些花拳绣腿的感觉了。因此,优先购人这一能力的话,会使此后的攻关过程轻松许多。

小编们好,我是一名"南饭",现在很迷PSP的《南梦宫博物馆》中的吃豆人游戏。我很想跟朋友玩取机、但又不想再去买张游戏。两上听说有办法可以实现一碟多莲,不知道究竟是不是真的?

贵州 天天

这个秘技之前就有热心或者提供过。自先选择联机模式,新建一个游戏,会出现等待其他玩家加入的提示。这时取出UMD,系统提示是否中断游戏,选择"否"。把UMD插入另一台PSP,跟第一台PSP进行联机。然后两台PSP都会开始读盘,分别将UMD插入两台机器让它们都读过去,就可以开始游戏了。

马修 展信好,本来想买NDS或PSP的,但 看到《掌机王SP》上关于GBM的介绍,我立刻 就改主意了——就是GBM了,这才是掌机啊, 这里我有些事想要问下马修,请务必回答我 呀。

1.看书上写 G8M 好像没有专门的通信线、那么该如何和朋友联机呢?有没有专门通信的周边?

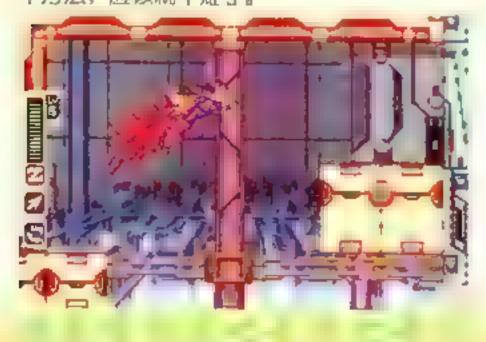
- 2. 我最怕的就是掌机里面胶皮被按坏了, 我动手能力好差的……我想问的是, GBM 是否 也和 GBA SP、NDS 的按键那么结实?
- 3. 还是电池问题、GBM能否边充电边玩? 第一次买回来是不是正常充电到电源灯灭了就 行了?

山西 PINMS

- 全官方已经发布了GBM与GBM间的通信线、 空官方已经发布了GBM与GBM间的通信线、 GBM专用的无线通信周边以及GBM与GBA SP之间联机的多种适信对战制边、但在国内还不是很多一多逛几家店间间吧。
- 2.GBM和GBA SP、NDS的金属片按键不同,仍是胶皮导电。这个设定的好处就是手感改善了不少,但缺二也代手量,形就是不如金属片按键结实,玩格斗游戏时尤其提心吊胆,其实以GBM的小巧体积,实在是不适合玩格斗游戏。
- 3.GBM和GBA SP一样,都是锂电池,所以介电时大家可以放心玩,而实际。也是正常介证。

《洛克人 2EBO4》紧急求助,小弟我卡在BOSS是鸡的那个关卡。在关卡中某个全是移动方块的,向上的场景的右上有进入下个地点的门。然而我从左边跳不过去,从右边向上却又被那个伸出来的石头挡着。我问了好多人,有的说用中刺跳 有的说用 2 段跳 请问我到底应该怎么办啊?

快商 刘建 你说的地点压该是图中的这个地方吧,其 实也很简单。你站在移动方块上冲夷二跳跃就 可以了。姬移动方块就得太快的话可孝在左边 的墙上,拨冲刺的同时向右跳。只要掌握了这 个方法,应该就不难了。



《掌机王SP》的编辑们,我有几个关于GBA

版《牧场物语》的问题想请你们解答一下。

- 1.大家都知道解毒草的做法吧。我无意中做了一个超级回复草(材料为所有颜色的草),做出的超级回复草和原来的回复草相比体力和疲劳回复得特别多。然而样子却是一样的,还可以放在冰箱的同一个格子里,所以我就分开放了。但之后就很难分辨,请问我该怎么办?
- 2.据我所知、贤者之石只有在泉之矿场的特定层数才能获得(60、102、123、152、155、171、190、202、222、231~255),只有10块我前九块都在特定地点顺利获得,然后我第二次进入挖时没在231~255层获得,却在102层挖到了,为什么我能在102层挖到两块?是不是卡带的问题?

徐启明

- 道、从你这两个问题(以看出你对CBA版《牧场物语》也研究得十分透彻了。
- 1. 只能将两个品种的回复草分开放了,因为你放在一个格子内的话系统会自动将其变为效果差的那一种回复草保存起来。这样可就亏大了。
- 2. 贤者之石是可以在这些层数随机挖到、 并不是只能在这些层数挨个挖到一个。所以你 在同一层挖到两个贤者之石是十分正常的。



小编们好,本人最近买了个2手的《任关狗》。很想养一条属于自己的狗,可是里面已经有了别人养的狗了。本想让那狗死掉重养的,但一方面不知道怎么做,另一方面那个小狗实在太可爱了,下不了手。请问有没有办法消除游戏的记录啊?

A NA

以其实游戏的说明书上有有教你如何去除记录的。具体方法就是在出现任天堂标志的时候、将L、R、A、B、X、Y这几个键同时按下,这样就会出现确认框。选"是"就OK了。其实你大可将那只狗放到寄养所,然后安心养自己的小狗。



# 中沒書的夏德

读者朋友们对于"中奖者的反馈"这一栏目的回 应真是积极。本次的看点应该是这位叫作黄悦的读者 了。虽然说纸概率的事件不容易连续发生,可好运来 了真挡都挡不住。所以中边奖的朋友也不要担心自己 会被列入抽奖的黑名单、机会稿于每个人

姓名: 范思恩 年齡: 11 性别: 男 奖品: PSP 中奖辑数: 第 22 辑

地址:北京市主台区方庄芳古园二区七号楼 303 室

邮编。100078

申话 13701300320

Email: Ih19932005@yahoo.com.en

拥有燃机: GBA SP, PSP

**独欢的游戏**:《牧场物语》

想说的话,如果我的大名再上了"交流空间"。我就该乐得牵过去了。

中當審會, 真沒想到我的送气会这么好。那电都归功于《常机王SP》唯1

姓名,李龙 年龄:18 性别:男 奖品:小神游SP 中奖辑数:第18辑

地址。河北保定三中高中本部 319 班

邮编: 071000

QQ, 175866557

Email: [[zealo1@sina.com

拥有掌机,小神游SP、PSP

喜欢的游戏:《塞尔达》、《火纹》、《机战》

想说的话:意外!就投了一次就中奖!意外!意 外:

中接轡台: 哈哈! 首先感谢《字机王SP》抽中我名字的这个人, 太激动了。下次福利彩票一定中奖。最后还要感谢门口传达室的老爷爷。

姓名:魏清 年龄:23 性别:男 奖品:小神游SP 中奖辑数:第22辑

地址:天津市红桥区丁字沽三段宜宾3号楼

邮编:300130

QQ+ 54973596

拥有掌机、GBA SP、PSP

喜欢的游戏。《生化危机》、《传说》、《WE》

想说的话,希望结交爱好游戏和足球的朋友。

中襲響曲: 馬谢《掌机王 SP》给我的这次惊喜。我 会永远支持《掌机王 SP》的。 姓名: 黄悦 ' 年龄: 18 \* 性别: 男 奖品: 小神游 SP 中奖辑数: 第21 辑

地址。深圳市南山区桃源村10栋701号

邮编:518055

电话: 0755 - 2679330 1 00: 317976490

拥有掌机: GB、GBA、小神游 SP

喜欢的游戏:《机战 OG 2》、《机战 J》、《火纹》、《游 戏王》

想说的话, 整"机战饭"就加我吧。

中华香言: 美没想到见中了······llappy

地址,广西南宁市三十三中高 04 (8) 班

邮编,530001

QQ, 329521190

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏:《范里奥》、《恶魔城》、《牧场物语》和 RAC 游戏

想说的话。让我们以游戏为桥梁、建立友谊、敬待来信、100%回信。

中套響會、NDS 会有物、PSP 也会有的······(无限 YY中)

地址。湖州市马军巷14幢104室

邮编。313000

拥有掌机: GBA

喜欢的游戏:《星之卡比》,《牧场物语》、《机战》、《口 袋妖怪》、《马里奥》

想说的话: 九月十七日,是我生日,也是我玩游戏 三周年的日子。

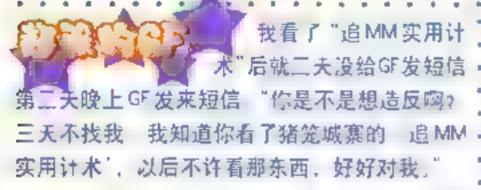
中黎想自: 意志制下的 时候,生命也就不再屹立。至 至新新的身影。又怎能,去寄信袖奖。拿笑欢呼, 杂 下头颅, 只是为了让恶念扬起。你若有一个不屈的 灵魂, 胸下, 就会有——台刊S.

### 大奖 PSP 名花有主! Y STATE 合肥市 张超然 北京市 朱轶轩 7/4:11 Miller 福州市 葉睫勇 北京山市 盛建年 水心权 恶小龙 张家港市 常波山 し使 **神出中** MINE 4 Na Amburga by Milita IN NOTE: 12 3 140 7:42 afig affic et a At sorta 19中水 11,100 9 时 di Ada b th 6, the fi A 可求 FIJE H 2 4 10 in this 力化 十 e Rhy. T. Chan A 25 16 AL HAID 沿闸 Male. 周性医验 AL a Me 電保用 阿尼亚 个儿州 i Bude 装料化 A.Maile なりず 4 414 Kir B. D. D. | D | D| A charge 47.5 a dia River of 最後値 (F : Line In Blok. the world 侧压动 4 417 春趣。 华山州 IT SEY! ALM. II P n. 4 热曲 air Heida , 助梦 का सावा **以即後** 域图点 S. F. 4 推设推 **沙城** H No. PE JA 押件机 4 K. F M. A. da A alto 4 tkalı 集明印 医明曲 例例 2. High 抗肠毒 座志出 此也平 依明了 Milliode 人选小 格艾 At Girds H( -" ) 集武器 MHHAI Sie rub elitar de 4, 54, 1 1 71.00 mg iter tida Q H. 化元油 张飘 16年 由 14.4 Agricult. J. 16 Mid 林州柳 a, lit de Arthib 带轴 र्मात है। I'll be 提用的 \$4.00 DC Auftide M.A. A MIR e de de half alt 15 44 北方 中 BH 5 444.4 The Day of 机锅桶 陈启庙 排制性 34 T وإدراكي r de ibr d a dr dilla fo 水产品 张人. 件是自 33-44-25 ill ill Make 表記 基 the speak ME 5 alp years 外处 ri II da MGS W 章 4M ju 保有 SER OF Marile. 拉州市 表情用 **ध्रं, सार्वा** 初点的 中部成市 外中 [6, p 00 **A**tately (F ). 保持的。 **(4.0 Pd**) 🐙 वेहकी 中风 **华块加** T. Fak 热的用 再功 **强 电影相** 和自 1 4000 I don. 位 。 图 NH 12 (the ship 陈春湖 峡湿山 地區地 由州市 21.15 1 perile AL HH DE I State (44.64) **(4.4)** M. M. W. 推海市 the wife 人計画 排火用 Car W P 6-11 0.36.0 可怜福 第 2 映 人都市市 Markilla dt. st.de 取用型 the P. Salar Kirk di HI da: Mr. Ken **Ricob** #H 40 9416 all 1 de of the 時,指 Charles He 444 High WILL TO անվունավո DWG 美广 华 野剛市 判。北南 🛚 dir da I fe de 10/15 elef Sale 網相相 in mark 力机局 此神山 시선 Confidence 44 1466 471 dig Mil eja Liderile de 417 北海山 at the 有主题 Q Mary 支統 e White 用女曲 E in the dist Je Corp. + A · Hills 6.5 200 age 15,20 产品 Print of the عاد (اللي 成四 先 Aich → 40€ Circ 6 an anti-再子位 Life UNITS क्षेत्र प्रविध See A 成都市 Menda 科制设 All He 96 I de di 1 6/19 464 B 机元双 I dott 施产业 4. W ( J. Peli 2 13 G dution MAR T A. Cali 119 5 次明社 His Minds 45 F (8 相上 内 **3** 1 10 Hapt of 化)城 タ 世 和人的 11 (5.6) A, Airth 集冰点 日码子 Liferen 16 ) Ret blo P\*1500 直移电 内在的 斯市 李城市 H 45 作配布 11970 长沙市 新型 梅井 **争**1人由 衛用 市 12 (5 40) All the 初热碱 False, de 1605.00 柳州市 U. g 上海福 A Zige 好相談 市 接近地 of Mark Water (\$6.5 As) 北マ市 华人排 en afeile 1.0,00 阿利斯斯特 人取由 ALM 量無由 直開解 北湖市 F 20146 1" (A) 75 ah I g. 邸。 正水 从作曲 領地艦 I algorite 人生市 i de de 好趣 特思地 帆粉电 以后的 北山山 f 444 / 机飞油 1 starte 机洗油 1615 2 Alt not to 保育家 常平于 **3**j. 44i ([, 無力じ 备相由 34 die de 4 (4) 中位性 **ή**, Ξ (**h**) 深圳市 F 101 - 10 阿亚州 TO SHE di Mille 13 性化油 经申请 4 shift 7 . A. 中上政 tt Dirik 北京市 高肥市 机块山 李标字 215 1.沙中 1. 41/1 人种中心 Math 2 Hills 中是問 集器前 STORY. **十年間** 肾器性 门表相 Na di 化金件 16 T ST 图1. 图 At gerfa 再发用 人选事 壁和品件市 是你时 All Hills 直な小 छ∣ 2 10 表示も印 锥形 tig y de 絶んし the public fr#Hala H " (Q ALC: N H Halls 747 64 ada 岗邊 哈尔医布 1 95 I ily da Rich 网络形 李月晚 免事件 3 # da 北天市 T T 北美市 湖區 1:110 M Mills 机油 化压油 心型面 I de la M A A K to de **学科男** 无器由 TO AND JATE (I) 1-212 IN U. 点画 A . 16 1/4 Hill of 艾说华 计制柜 **土駐門** 北流山 92 人胜山 13.8 金属斯 1. 機由 No King The Ha 李林 il al. (में छ) छ Ma di 7 1. € **拉拉卢** II HH III ΣzΜ 主動車 主解液 重人由 , E 2 2 KG F13 151 MR No de SE IN IS le ife cla s de ib 五海十 Lie Bot ife 1 F 1 的版 程祖 4 13/45 244 周滞 心线地 郑万唬 E al sla CONTRACTOR 4.74 litat di 1 Mig JE 65 (I) 14 halle 441 11 1 那了车 Je Irep 助北 人作事 机锅料 野野植 tit de sa " di 料るの 人直中 经申报 李。明 **深圳** [6 阿晓斯 路州市 **深玉港市** 品建造 徐福市 at Political in 4出で 乳 語 0.4611 #H |II 何证明 714 it: 果馬商 all tikely - Ուև afet a refe 专个词 In April WW. 化林市 一端中 Me spe H. PHE 使风雨 个文思 · Milds a. 10 間性は Alt we do 非上 At GLUID 何晓点 19810 **产学政** 育者中 1 17 Ritch tt Pl 松州市 在冬期 7.9% Metale at 護師 H di 排料化 个用龙 1 州市 Part to 张平底 Y. 状动脉 线用记制 (Ent. Talk tilz 今段 医甲酚 正映中 神器市 4 19 人进业 具海南 高明 侧少阳 黄有郁 杂种 是明神

注:为保护中奖者随私,中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、读者如有不明和疑问,请打电话至 0931 4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

原帖网址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp? boardID=6&ID=79732&page=4

胜月:非常漂亮的动画壁纸。除了《高达SEED》外, 露的那两张也很漂亮,感谢这位朋友的精心制作。



点性燃灶: http://bbs/eveup.cn/bbs/ dispbbs aspeBoard Didagle 125953&。接的后果就是造成读碟能力的下降,二 reply D &skin 1

胧月:这位被GF大人残忍地874了……其 一"欲捻故纵" 的有效时段是将撤末撤之时啊



白色的PSP很 容易脏,特别是骨 聖得很快 关下午停电、洗完 鞋子没事干就拿

起芽刷刷了一下PSP全身(除了屏幕)、没想到效 果出奇的好,除了骨杆很容易弄下净外,背面有 些凹进去的字体里的污垢也轻松弄干净,像一台 刚买回来的一样,需要注意的是一 我用的是又 软又细的毛的牙刷。不用放什么冼洁剂 让牙刷· 显水再甩干 让里面有点水珠就 OK 了,还要记 displays aspectand Display 124708&page 1 住不要刷完 PSP 再去刷牙

### 经典回复摘录:

白P不用刷也比我的牙齿于净……

Radiata

想用立白洗衣粉试试

XIAOMEN

这个东西对有白色机的玩家和想 买又犹豫的玩家是个好消息。

丰夜别苹果



在论坛上的。窗片推断(由于未亲眼观测),可能 有3种原因。一、首先测试自己PSP的电源也就 ・是电池是否在规定的电压范围内,因为电池由 \* 于长期工作可能造成 PSP 电源供电不稳、最直 一切正常的话,就观察,欲光头,激光头也可能 由于平时爱护不够造成的灰尘过多也会影响读 碟的能力,也可能是光头坏了(损坏原因多种 . 多样有可能是读碟过程中受到震动,这里就不多 说了) - . 还有种原因就是读碟的, 0 芯片变 摸, 着样的原因多发于主机受到严重的碰撞, 如 果是这原因问题就就点严重了 据我所知PSP的专件是镶嵌式的,要换就只能 换主板 原上帝保佑你不会是第3种吧。

yfk9933

### 经典回复摘录:

其实只有3个办法。1 修。2 修不好就懂 买一个: 3 修不好又不想重买就暂时不玩。有时 别想得太复杂 还有很多事等看我们去做呢!

sse thacker

原作例以 http. bbs everup on bbs 腱月 很感谢这位读者对LIKY的帮助。 riods LIKY 打算买一个光头自行更换,不过这几天工 • 作真的很忙啊,偏偏当地又没有光头荬,所以 \_ 当事人的 PSP 到现在还处于"板砖"阶段。

原帖网排: http://bbs/levelup.cn/bbs/ dispbbs.asp9boardiD=6&ID=117596&page=7

前月 从图片来看效果的确不错。其中"把牙刷的 水甩干"这一步復重要,如果操作不慎让水进到 PSP 里 后果是很严重的,各位有白色 PSP 的朋友一定要注意。









### 文 雨中行工作室 英守护神

### 编 LIKY

下班到家,还来打开家门,就听见门后传来儿 子一阵又一阵的朦晦声。我心里一咯瞪, 心想这又 是昨了?

- 赶忙掏出钥匙打开门,只见儿子被要子反粮 增,屁股朝上, 婆子手中的鸡毛掸就雨点般落在儿 子屁般上, 每落一次, 儿子就哭喊一声, 颇有节奏 感。这情景,别说挨打的儿子会疼,就连我看了都 觉得疼,心疼。我一把夺下妻子手中的鸡毛掸,一 边抚慰儿子一边齿怪 差子:

"怎么了这是?有话好说嘛,干嘛打孩子 啊?"我脱下儿子的裤子,紫石刚刚被打的地方。 屁股一片道红,都赛过旅屁股了。我心疼地间。"儿 子, 痛吗?你妈也真是的, 下手这么重。乖, 不哭 喽,爸爸帮你摸摸。"

儿子吓得不敢说话,只是缩在我怀里哽咽。要 子双手叉腰,指着我说:"就你宠吧,就你宠吧。宠 坏了看你怎么办!"

"我孩子我能不宠吗?"

"他就不是我孩子啦?没你这种宠的。"

"是你孩子还下手这么狠。"我小声地说,继而 提岛声调,问:"他又怎么了?"

"他说要买游戏机」"

"哦」不就买个游戏机吗?至于打他吗?孩子 想要什么叫家长实是应该的嘛,有你这样做的 吗?"我为儿子打抱不平。

"你看,你看,他还看闲书,我从他书包里搜 出来的。才多大呢,就开始看这巷了。" 妻子将一 本书递给我。

"怎么随便翻人家书包呢?"我小声地嘀咕一 句。

"你说什么?"

"没。"我赶紧接过节。一看书名、笑了、《掌》就是不对。就是不允许他玩。" 机主SP》?断妻子的口气、我还以为是《花花公 子) 呢:

"看这书怎么了。"我边翻书边问妻子。

\*看这书怎么了?他现在已经不只是要玩游 戏,连游戏杂志都开始看了,这样下去,他还有心。 思念书吗?还考不考大学?"

"原来是游戏杂志啊,这上面的游戏看上去挺 好玩的, 多漂亮啊, 比我当年玩得那个什么《坦 克)、(战斗罗) 有趣多了。"

"有没听我说话呢?你当年就是因为玩游戏才 只有高中毕业的。"

"我,我,这,这能比吗,那时一年还没玩几 回游戏呢。"

"你看,你看,你一年没玩几回就只岛中毕业。 要是现在给这儿子买了游戏机,他天天沉迷进去 了,我看别说岛中,初中都考不上。"

"这不可能,现在是九年义务教育。"

"不要打岔,你每次都这样。"

"好、好、我不对、随刚说哪了?"

"刚刚说儿子看这书。" 要子指着〈掌机王 SP).

"看看就看看嘛,总不能一角学习吧,劳逸结 合麻。"我转问,"不过,也不至于吧?就因为这事 你打他干嘛啊?"

"加深他的印象,让他知道什么事能做,什么 事不能做。"

"不用这样吧,玩游戏也不是什么坏事啊,开 发智力呢。当初我也玩……"我正准备举自己的例 子说明,却被妻子无情打断。

"别提你那上个世纪的事、就你现在这德性, 一点说服力都没有,要是儿子将来像你这样,我和 你没完。玩游戏怎么会没什么……"妻子也想举例 说明,思索了片刻之后发现没有具有说服力的例 子,只好作罢,转为独裁,"我不管,小孩玩游戏

"万一他一定要玩呢?"

"他敢?"妻子加大声音,儿子在我怀里缩得 更紧了。

"这个,随你了。"我无奈屈服,我知道如果这 样僵持下去,结果是一样的,我还得没饭吃——不 仅是我,儿子估计也要跟着我一起挨饿,我爱莫能 助地对儿子说。"儿子乖,以后别在你妈面前玩游 戏。"

妻子听出这话中有话,怒:"什么话这是?无 论如何都不准玩,发现一次打一次。"

"这样的教育方式不对啊。我们要给儿子一个 自由成长的空间,这样对他才更有利。"

"自由成长空间?这我当然知道,他要是干些 有益的筆我不反对,如果是错误的,我就必须给下 他,玩游戏就是错误的! "

"玩游戏怎么就是错误的了?"我感到很奇 怪。

"怎么就不是错误的?没看到国家都禁了吗? 我们家也不能不禁。"

"国、国家什么时候禁了?"

"昨天新闻看的。"

"昨天的新闻?"我开始向忆昨天的新闻。好 像省这么一条是说一些特有暴力、皿腥、色情的游 戏禁上销售了,这种游戏该禁。"那只是一些内容 不怎么好的游戏,你也是打击一大片啊, 把所有游 戏都扯上去了。那些游戏,我也不让儿子玩。"

"还有,游戏厅不是规定未成年人不准人内 吗?儿子还没成年呢,不能玩。"

"游戏厅?那种地方是不能去,乌烟瘴气的。 我也不准他上那去。这不,就是因为不能去游戏 厅。才要买游戏机刨来让他在家里玩哟,我们放心 (foj. "

"别趁机蛮我话。"

"你这种方式真的不对,记得小时候吗?妈不 让你去采花,结果呢?"我知道女子是为了儿子一贯。"就没便宜点的吗?" 好,只是作法欠妥,我要对她晓之以理,动之以情, 纠正她的错误思想。

"结果……结果我偷偷地来了一大堆,藏在!!! 助。 后的洞里。"妻子露出笑容,一脸得意的说,却不 知已走进了我的陶瓷。

"你看、自己都是如此。你不让儿子玩游戏,儿 子可能也会像你哦,做出一些'极端'的事来就难 收场了,不要忘了这是会遗传的碑。"我一脸的坏 笑。

"讨庆吧你,又来套我活。" 要子娇响地打我。

- "所以嘛,独裁是不对的。"
- "你说我独裁?"
- "没、我刚才什么都没说。"
- "那你说要怎么办?"要子问我。
- "让他做他想做的事啊,只要不违法。"
- "那不行」"妻子不甘心,但口气明显软了下

儿子插口:"妈,我保证做完作业后再玩。" 我抚摸着儿子,说:"儿子真懂事,做得到

儿子点头。

我对妻子说:"你看,这还担心什么。" 要子还在犹豫。

儿子拿过〈掌机王 SP〉, 翻到目录, 指着一排 字、对妻子说:"妈,我保证按书上写着做,这也 是国家定的呢, 如果我没做到, 你就打我吧, 我不 哭。"

我和妻子朝儿子指得的那排字看去,只见上 面写着:

健康游戏忠告:抵制本良游戏、拒绝盗版游 戏。注意自我保护, 谨防上当受骗。适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。合理安排时间,享受健康生活。

原来还有这样的忠告,我现在才知道,说得都 是理啊。我对妻子说,"你看,国家想得多周全啊, 接着这样做肯定不会耽误学习,你就成个儿子吧。"

妻子说:"既然这样,那好吧,你明天去给儿 子买游戏机吧。"

儿子一阵欢呼,我问儿子:"儿子,想要什么 样的游戏机、爸给你买。"

"嗯,我要PSP。"

"PSP 是什么?"

"PSP可好了,不仅可以玩游戏,还能听歌人 电影。

"这么好?要多少钱啊。"

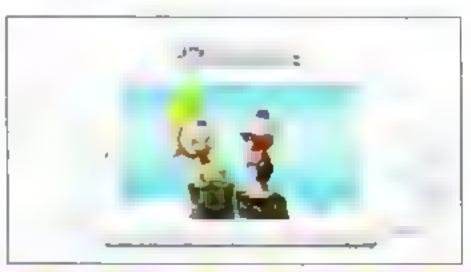
"2000,我还要买游戏。《抓猴啦》可好玩了。 满山的猴子耶,这样就可以不用去动物园看猴子 30"

"20009" 我大吃一惊。没想到游戏机要这么

"我就要PSP我就要PSP嘛。"儿子向我撒娇。 "好,好,给你实还不行吗?"我转向要寻求 "这钱,是不是我们一起出?"

妻子装作没听见。"什么?哦,我要去煮饭 30

"喂——"妻子只留给我一个背影,唉。又做 了一回冤大头,我无比怨念地看着开怀大笑的儿。 50



来。

# 

文 NDS 应援团 怀恋众黄昏

编LIKY

又一个阳光明媚的周末,我照例收拾好东西准备到表哥家玩耍,顺带遍吃骗喝。午后的公车上人影稀少,我拿出自己心爱的松下CD机,装上一盘自己喜欢的《秋之回忆2》的OST感受天鹅之音。 百无聊赖的望着车窗外单调的街景,脑中海阔天空地胡思乱想。

忽然耳中传来的"GBA"、"SP"、"游戏"之 类的声音打断了我的思路,对游戏相当敏感的我取 下耳机,目光在空荡的公车上游走,试图找到这些 声音的来源。原来在我对面的两个小学生模样的小 孩在那里争论些什么,看着他们面红目赤争论地模样,我突然来了兴致,索性关掉CD、静静地注视 着他们,想看看他们究竟在争论些什么。

"你玩过GBA吗?你知道什么是GBA吗?"个 头儿略高一点的小孩有些得意的说。

"我……我当然玩过了,上面的那个(马里奥) 好好玩哦!"旁边的那个小孩看急地解释得。

"那你知道简样能玩GBA游戏,但是可以折叠的那种游戏机如什么吗?"高个儿小孩颇有些傲慢。

"我知道啊,叫 XP 吧?"矮个儿小孩急切地想证明自己。

"你个瓜娃子(方言: 傻子的意思)! XP 那是电脑的操作系统,那个游戏机叫SP!"高个小孩脸上露出不屑的神情。

"可我怎么记得UXP啊?好像就叫XP吧。"矮个小孩似乎有些委屈。

听到这里我强忍住笑。面带微笑的听他们继 续说下去。

"我说 SP就是 SP嘛,你娃记住了,以后再这样说,你要被笑惨的。"高个儿理直气壮。

"可能是我记错了嘛。对了, 你的XP, 哦不, SP可以给我玩一会儿吗?"矮个儿小孩眼里看种渴望。

"这个……" 高个儿看了看车外,又看了一下自己的手表,"要到了嘛,以后再给你玩,行不?"

"我就玩一会儿,就一会儿,到了就还你。"矮 个儿有些底气不足,但语气很是诚恳。

"嗯·····" 高个儿若有所思地望着车顶,眼睛 转溜了一圈,痛下决心般地说到,"那好吧,不过 不要给我弄坏了哦!"

"那是肯定嘛!"矮个儿斩钉截铁地说。

只见高个儿利索的从书包里拿出一个蓝色的

GBA SP 递给了他,一本正经地说道:"一定要小心哦!"

"我知道了,我知道了」"说这话的时候,矮个儿的眼睛里闪烁着光芒。

高个儿递出GBA SP之后,也把脑袋凑了上去,共同投入到了游戏的快乐中。

因为离他们有点远,我并不知道他们玩的是什么游戏,不过从他们的表情和动作,可以依稀地推断玩的是一款动作过关游戏。只见他们有时大呼小叫,有时又共同开怀大笑,有时高兴得手舞足蹈,有时又都默不作声,有时相互抱怨不停,有时又输晒自语,听不消在说什么。但空荡的公军上始终弥漫着一种见欢乐的字气。他们的神情很定专注,眼精没有离开过 GBA SP的屏幕,而幽角也一直挂着一丝微笑。

我就这么静静地看着他们、静静地感受着他 们的快乐,我没有出产,也不敢出产,生怕自己的 言语打搅了他们。我忽然觉得如果这一刻即是永州。 是多么的好啊, 时间在这个凝结, 快乐也在这里凝 结。自然的,我想起了自己的小时候,想起了小时 候与同学课间大谈游戏的快乐、想起了自己为了向 某同学借MD玩而帮他义务做三天海洁的经历, 想 起了我们为了《霸主的大陆》里进更厉害的问题争 得面红耳赤的情景,想起了自己向同学炫耀才获得 的新卡时的得鐵神情……往事如放电影般地在自己 的脑海中一麻菜的闪过, 如此的清晰, 叫我如此的 留恋。儿时的我们不也和他们一样吗?虽然他们现 在的游戏条件比我们当年不知好了多少倍,但是有 一点是可以肯定的. 那就是我们都通过游戏获得了 快乐。随着时间的流逝,或许以种快乐会慢慢遭变 成一种奢侈品,我们无法再找回与儿时同伴一起玩 游戏的乐趣。但在我们的让忆深处这种快乐却是永 不褪色的。也许在多年以后,这两个长大的小孩和 我现在一样,在公车上,或者其它的场合看到了几 个小孩沉浸在游戏中的情景,我想他们也会像我这 佯想起自己的当年,想起那些拥有纯粹快乐的童年 日子吧。这一切多么像一个美丽的梦啊,我多么希 望我们都沉浸在这个梦中。永远不再醒来上

不知过了多久,高个儿小孩的一声惊呼把我从沉思中惊醒。"糟了,坐过站了,赶快下车,不然就迟到了。"于是他飞快地收拾好GBASP,拉着矮个儿小孩的手慌慌张张的跳下了车门。看着他们逐渐远去的背影,我会心地笑了……

# 后到限既冒

文 阿猫 编 LIKY

# 一般的算上路外路

我一直都认为,掌机是不适合玩格斗游戏的。 伤的不仅是机子、手指也一样很受伤。但我却又是一簣都在用掌机来玩格斗游戏,不是我自虐,而是被魔无奈。你可以想象一下,当街机厅里布满了学校的眼线,家中——嗯,家中就不要幻想了。在这种情况下,能有一台掌机可以让你玩游戏,还有什么好挑剔的呢?那些皮外伤受就受点吧,总比没有游戏玩,精神上受到巨大的折磨要好得多。对于此,我不怨什么,要怨就怨自己怎么就偏偏喜欢上了FTG。

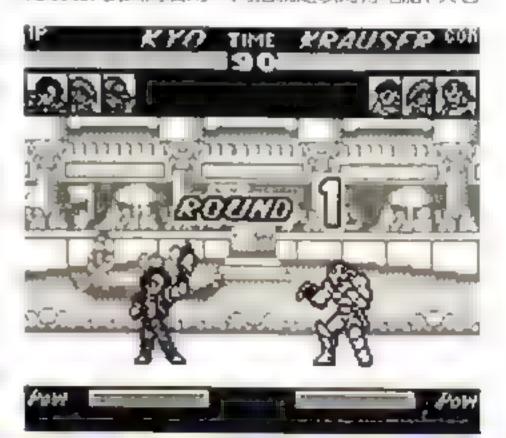
追板溯源, 我想起来了, 怨自己是不对的, 应 该要想那机厅老板。机刀是我游戏的心。她,但是 我的"启蒙老师"只有三个。其中一个"启蒙老师" 可以忽略不计,因为我对老虎机不感兴趣。另外两 个,一个是(街潮),另一个还是(街潮)。据说是 因为老板被人给蒙了, 才买回了两台一样的机子, 何生意起恶外的好,特别是双体目,去晚了连机厅 都不一定拼得进去。所以,老板打心底感激那个蒙 他的人。而我, 打心底的根那个蒙他的人, 我现在 每天接破手皮按坏按键的玩学机格斗,个批拜他所 赐。不过,就连一款(往解)都不 定见看专稳、 终于有一天, 封条贴在了机厅门口, 上面盖了个大 印,公安部的。我的第一反应是,走错门了?第二 反应是, 设走错。接着, 我就差点帮老板把那封条 给撕了,还好理智尚存,与公安作对是不对的。就 这样, 我失去了惟一的一个游戏场所。那一天, 我 站在秋风落叶下的街头,有点伤感。

其实,没得玩并不可怕,可怕的是看得到却玩不到。若干年后,这种"可怕"就让我碰上了。重开的机厅并没有带给我快乐,因为,学校明确规定,不准进入。这一次来真的了,学校的"便衣"时不时的在机厅出没,就算是玩也是提心吊胆的.干脆,不去。我时常在机厅门口徘徊,我知道,这个时候,有无数双的眼睛隐藏在黑暗中,注视着我。他们的想法和我一样,就是进去,但我偏不,我进去了,他们开心了,我不开心。

一切都该有个转机的, 转机的出现在于 GB. 它是效世主。当我看到 GB的第一个反应是, 怎么这砖头的颜色是白色的? 接着, 就差点真让 GB变成砖头了。还好, 和当年一样, 理智尚存, 要不然,

自己也得跟着变质头。这"债头"挺好的、拿在手里有分量、质感强、而且还能玩游戏、更主要的是,还能玩(热斗96)。那时、(KOF)是主流、我正被机厅门口的那些"眼线"所困扰、无时不琢磨着怎么混进去,这下送来了GB和(热斗96)、无疑是当中送炭。当然、别人的GB是不能白玩的,代价是要有的,而我是想到的是,代价是然是要我也买一台和他联机。这个代价直的很惨变,花光了我几乎所有的积蓄。当我捧着GB和(热斗96)走出游戏店的时候,阳光很耀眼。这是最后的阳光,因为我必须转职成"地下党"。

我开始苦练《热斗96》。从机厅传过来的我。 一下子无法适应GB, 有几次都差点习惯性地将GB 往桌上拍去,还好,每次都只是在半空中停下。正 是因为游戏的神似,才会让我如此投入。虽然画点。 上只能让我看到一个胸单的角色。知道这个人是 谁,但招式,最重要的招式,保留无遗响,这是证 我被感动的地方。不过, 磁动归感动, 招式能不能 用得出来又是另一回事, GB----不, 准确的说应 该是学机格 4游戏的出招, 都不简单, 很难做到随 心所欲。因此,通常情况下都是看到电脑发出一个 经典的招式,然后感动一下,在感动的同时,就中 招了 -- 不知道电脑会 不会跟着感动。不过, 有弊 也有利。当我成功地按照想法使出一连确复杂的招 式后,成就感也是玩街机所无法比拟的。可能严商 也是考虑到了掌机出'招不便'文点、将游戏的难吃降 得很低, 我只需要用一两招就足以对付电脑, 其它



多余的招式如同绣花枕头, 中看不中用。而且电脑的 AI 也偏低, 出招单一, 多玩几次就能完全识破, 此时, 电脑只能充当陪练而非对手。

与电脑的对战自然是无法满足我的,好在那 个怂恿我买OB的人与我之间的战斗从来都没有停 过, 感觉我和他就像是草雉与八神, 不同的是, 我 们是对手的同时, 也是紧密无间的战友。我们要躲 过老师和家长, 在一个安静的地方, 对战。我们的 实力不相上下。这是保持我们热情不减的重要因 素, 因为相互都是对手。我们之间的战斗, 有个不 成文的规定,就是都要使用同样的人。这样公平。 输了也没话说。我们都很计较稀深, 认为这是一种 实力,是一种荣耀。从最初的使用不同的角色对战 到使用相同的角色对战,都只是为了证明一点,我 不比你差: 这是一种竞争, 良性的。我们不会因为 输了一场, 而做什么蠢事, 有做蠢事的时间倒不如 去反省一下为什么会输。下回怎么样才能赢。我们 都在不断地钻研,但有一个很重要的问题被我们忽 略了,我们的面太狭窄了,井底之蛙而已,所了解 的只是对方,一旦换了一个对手,就无从下手。这 一点,是在我连败给某个不认识的人N场以后得出 的教训。连败之后, 很失落, 但很快我又恢复了往 目的笑容, 玩得开心就好, 计较这么多干嘛, 不是 吗?当然。藏了,我更开心,都是自我安慰的话。 谁都不想输。回到"我们"上来,我们之间, 瑜赢 各半。其实我们都是赢家,因为我们都很快乐。〇 忆也很快乐, 赢的时候我不要写作业真得很舒服、 当然、输的时候、就很痛苦了。

在某段时间,对NGP产生了无限的向往,因为那是纯粹的格斗主机,非常适合我。不论是初期的《KOF97》、《KOF98》还是后来的《SNK VS CAPCOM》,都让我产生了无限的遐想,我有时甚至会盯着杂志上那些卡哇伊的角色想入非非。但这终究只是个肥皂泡,SNK自己不争气,我是带着钱也买不到NGP——游戏店不敢进货啊!直到数年以后,才让我实现了这个梦想,但这时已是GBA的天下。NGP在GBA面前显得无地自容、拥有GBA的我也只是偶尔玩玩NGP。NGP上的格斗比起GB,只能说是画面更加的细腻,其它的并没有很大的加强。

已过去了很多年,时至今日,GBA都将画上一个完美的体止符。GBA也出了不少的格斗游戏,但我所看上的仅两款:《街霸ZERO31》和(KOFEX2)。其实《街霸川苏生》也是不错的,但在《街霸ZERO31》面前就相形见绌了。我的原则是,在同等游戏下,只玩品质好的不玩品质差的。《街霸川苏生》和《街霸ZERO31》是属于同样的游戏。虽然一个是正统一个是分支,系统上也有些差别,但"根"是一样的,我将它们判定为同样的游戏。

《街網 ZERO3 I》的移植可见 CAPCOM 的态度, 惟一缩水的画面和语音也做到了尽善尽美。操作上 没得说, 如果不是因为 GBA 的按键严重不足. 绝 对可以给满分。但六键要求的〈街霸ZERO3 1〉对 GBA来说是真得显得很无奈。大多数的招式使用 困难,导致了我游戏时只好以"肉缚战"为主,必 杀技? 搓吧,就像中彩票,也许就让我搓出来了, 不过正常情况下也只是落个被防住的结局。没防住 十有八九就是因为时间到了他防御不能, 当然, 这 种情况下是不扣皿的。玩〈街銷 ZERO3 1〉的成 就感很高,因为电脑 AI 不低,这是少有的格斗游 戏电脑AI高的,还好,可以无限接关,只是接关 后,隐藏人物就没了。可见Capcom也不是个什么 盡角。在《街蹦 ZERO3 1》里,众多的隐藏人物 是一个很大的卖点。对格斗游戏而言, 每僧加一个 角色,就多出一种玩法,三十多个的可选人物,《街 弱ZERO3 1)的耐玩性可不是随便说说的。

本来对 (KOF EX) 是抱着很大的希望, 可帽 没有相信鲁迅先生所言的"希望越大失望也越大"。 现在不提也罢,不过《KOF EX2》总算给了我们 一个满意的答卷。在玩(KOF EX?)的时候,有 行门似么很为意。或者是一、"",者是人为中军。 题,比如有的时候明明知道对方要用什么招了,而 自己也明白要怎么对付他, 并输入了相似的指令。 但偏偏就是不做出对应的招式, 心里那个急啊, 如 果破对方反击了, 更是心生无朝火: 你磨张啥, 我 明明出招了, 却变成。这个! ----这是我玩 (KOF EX?)的常事。 接拍问题是学机的通病了. 前面也 说了那么多、就不重复。(KOF EX?) 对每个角色 的多屬都很到位, 难度适中, 一个很大的败笔出现 在"恕"这个角色上。没有或终BOSS的风范、给 人的感觉就像是无赖。如果让我客观的评价《佳诗 ZERO3 1 》和《KOF EX2》、《街扇ZERO3 1 》是 属于"重度"的那一类的,而《KOF EX?》会吏 适合我,简单。

回首我的掌机格斗之路,虽然常常被郁闷的事情包围,但是我也从中获得了不少乐趣,用个词来形容我的掌上格斗生涯——痛井快乐着!我想,只要从中找到乐趣,我就是幸福的。



文 NW 旅团 ransoma 编 LIKY

开机。

放盘。

进入游戏。

当我把盘从PSP中取出收好,将4张印有伟 人头像的百元大钞拍在BOSS面前时, 心里终于踏 买了。

我承认自己是个严重的〈GTA〉粉丝。第一次 接触这个系列, 还是和一个男生死党A更跑去网吧 单挑 (CS), 血战正触之时, A 男勇然息出玩别的 去了。不太网游的我, 只得在机器里乱翻游戏。突 然间发现机器望装有《GTA V CE CTY》。早已 耳涧过其大名,今日有机会相见,使迅速点升,进 入游戏。当我开着第一辆枪来的汽车在城市街道里 横冲真护时, 那种发泄的爽快越一下了就, 新足了我 暴力的鬼·人格。(NW 旅团众: 隐藏暴力女人 格……),于是在后面的几个小时中,我慢慢地在 VICE CITY中展开了自己的黑帮生涯。

自认为对"(GTA)系列"的接触起步级晚, 家 中的电脑破烂不堪,没有财力支持其升级,根本无 法在PO上开展我的"匪胡生活"。希望于是《托 在那台宝贝般的 PS2 39001 上。 等货 PS2 版的 《GTA 圣安德列斯》上市后,我迫不及待地跑到游 戏店里,抓了一张回来就喂给了DVD光级。当我 在城市中骑者已行车展无目的的乱转、发展玩弄着 各种特技, 随意地撞车撞墙角时, 我装靠岸地开始。 期待着能在掌机上玩到真正的《GTA》了。

有。PS2的《圣安德列斯》生纵横。也只是2005 年署假的事而已, 其实我第一次接触过了3D化的 《GTA》后、使 自明待着这个系列提在掌机上开

花结果。自从那次(VICE CIY)带给我了无比兴 奋的感觉后,3个月内,那股幼头还未完全消失殆 尽, ROCKSTAR 公司就突然发布了GBA 版的 (GTAA)的消息。便携的(GTA)啊 大呼小叫, 感天谢地之余,自然开始对这款未知的新作抱有一 份极大的热情去期待。

在经过未短的一段时间等待后,我终于玩到 了(GTAA)。R大神将"(GTA)系列"原本的感 觉大幅缩水了。20的病视频角,人物比例偏小,调 大了视角, 对城市地形的学函又缺少了全局感, 看 起来十分难受,对于习惯了本系列30间面的复家 来说。这样的画面是让他们觉得非常别扭的。还有 武器种类也少得可怜。每个武器的特色还不明显。 子弹的射出的速度与FC版(冰斗罗)有得一拼, 脑 准起来手感糟糕透顶。到后来我干脆使用棒球棍。 在街上上演"百人斩少女"。加上城市地离不够大, 盯陷交通未够班, 行人和车辆的神类不够丰富, 趋 牙曲目不够多, 应有距离的 RAD O ······众多 "(GTA) 系列"的特色。在《GTAA》都没有严重 良好体现。只是保留了系列的。 引度利用放式结 构,这也是我集玩下去的最大的理事。不对毕竟于 台足GBA. 基于硬件条件限制和卡带容够的限制。 凡大神不敢轻易地放开手做,所以这样一款作品并 没有特给我(GTA)应有的感觉。

今年4月,正值PSP发售5个元,我如获珍 宝般地抱了。台黑色1.5版 PSP 同家。看到《永 何传说》中的RID在广袤的大地上乱跑时,我的思 緒突然飞远了。盯着16 9的荒屏开始发呆、YY 看另一些自己钟爱的游戏的PSP版:(鬼泣)、(恋

魔城)、〈大诛〉、〈怪物猖人〉、 (波斯王子)、(WE)、(生化危 机》,还有《GTA》· 不过, 惊雪在这之后竟外降临 《鬼 立) 和(及斯王子) 都在制作 中;(WL)、(天珠)、(怪物猎 人》直接公布了发售日, 甚至 有的现在已经发售了。而 (GTA)新作(自由城故事)(在 后文简称 (LCS)) 的消息公 布,则将我为PSP软件摄钱的 决心又提高了N层楼。(NW旅



本栏目文章仅代表作者观点 与本語立场差关。

团众:推倒窜姿!)

话说回来,有GBA上那款(GTAA)的前年之鉴,我对R大神能否在PSP发售不到一年的时间内就在上面做出一款出色的〈GTA〉新作,其实信心并不大。短短不到一年的时间,R大神是否能将PSP的强悍机能完全掌握呢?此外,对于厂商的制作诚意我可不敢多想,毕竟PSP的普及量无法和家用机以及PC相比较,R大神也许对这个平台并不够家用机和PC那样重视。总之,这次的新作《LCS》,虽说十分期待,但是我在心里给自己暗示,期望越大,失望越大。尤其是当心中另一款神作"《WE》系列"的新作在PSP上发售后,玩家们褒贬不一甚至骂声一片的反应,让我心惊肉跳。于是我放弃了托朋友阿K从美国第一时间购买的机会,打算等发售后观望一下玩家们的反心,然后再考虑是否购人,免得花冤枉钱。

事后证明,我的这个选择还是有一定的风险的:《LCS》的素质比我预想的要出色,而拜托阿K购买的人又很多,因此等到我观望两天后打算购人时,阿K那里已经因为金钱透支而无力电继续购买了,只能由我自己汇款75美元后才能入手!之前为了避免被JS空割,我只存了400人民币而已,可现在算起来,要是赶第一批入手的话,只要《LCS》在国内的价格还没有被划起来,在国内购买可谓是比较多算的了。

等到 10 月 30 号的时候,一个北京的朋友告诉我 (LCS) 已经到货, 鼓楼的普遍价格在 380 到 400 上下浮动。还在 我的承受能力范围之内。为了能尽快玩到这款游戏,我决定第一天就去抢购。次日到鼓楼一间,前一天还在 400 元的价格,今天全都飘到 410~420 以上了。贵 10 元 20 元也是贵,谁都愿意找便宜的买,我只好悻悻地离开鼓楼,找了家熟人店,花了 400 元拿下。

说了这么多我胸实的的坎坷经历和市场行情, 无非是想告诉大家、《GTA LCS》,的确是一款出 色的PSP大作。按照拥有UMD正版XX 意、攻略 无数PSP游戏的伟大的《GTA》粉丝阿K的话说。 "《LCS》的各个方面无一不体现出这是一款货真价 实的《GTA》。"的确,当进入游戏后,那种熟悉的 《GTA》的感觉又回来了。城市、汽车、行人、武器、音乐。甚至是路边可以随意碾压撞飞的消防 栓,都在告诉玩家这是一款真正的《GTA》续作。 本作的3D 画面虽然不能算是PSP上最出色的。但 是PSP的强悍机能已经给学机史上带来了惊喜, 能在掌机上玩到这样的3D 画面的游戏,玩家们应 该感到满意了,偌大的城市地图,不会让玩家觉得 自己的功夫施展不开,之前的传闻曾说《LCS》中

行人将大幅删减,但当我在街上游荡时,虽然减少 了家用机中随处可见的那种小团体聚集,但是行人 仍可以说是络绎不绝: 各式车辆仍然奔驰在自由城 的马路上,从摩托车到垃圾车,从消防车到救护 车,从老式轿车到越野SUV,丰富的车辆可以任玩 家收集: 任务依然丰富自由, 可以是逃避警察追捕 的通缉犯,可以是暗杀他人的杀手,可以是索要债 务打手。几十种丰富的武器特点各异,从冷兵器的 菜刀到6管格等式机枪,每种武器的使用效果都不 一样、给玩家提供多种选择: 10个电台、众多音乐 曲目、让人感受到了地道的美国文化气息、针对 PSP增加的CUSTOM TRACK功能, 玩家还可以 把自己轰欢音乐放入游戏中,在电台里收听:隐藏 要素和分支任务也应有尽有。在完成主线任务的问 时,玩参可以体会到和黑帮生活不同的感觉,不会 让人感到单调和无趣、100%的完成廖也并非易



事。由头随意交谈和火排的NPC,配合各种即对独 算的真实事件的发生,会令玩家感到自己身处活生 生的自由城中·"《GTA》系列"特有的爽快感、 高自由度和游戏性、借由上述种种的元素得以很好 地体现在了掌机上。

游戏也并非十全十美。1.7G的容量中依然存 在着令人不满意的地方。CUSTOM TRACK 功能 的使用、只能借助官方发布的软件、而不能断点数 取MSD中的MP3,使用起来还是有点不便。另外 在游戏中不能游泳, 不能攀爬, 不能买房, 取消了 健身劣等一些生活场所, 比较遗憾。还有武器的蓝 准手感有点改进,这和PSP的按键不足多少有关 系,而用摇杆控制车辆的行驶时,会让人感觉车辆 轻飘飘的,不易驾驶……不过对于一款移动平台的 掌机来说, 其硬件条件终归是有限的。也许日大神 在制作本作的时候仍旧有所属留。为的是以后可以 推出品质更为优良的《GTA》续作。对此、我认为 玩家们、尤其是 (GTA) 的FANS们,不便带某,不 妨耐心等待更优秀的续作吧。不再多说别的了,作 为"(GTA)系列"少有的女生粉丝, 我将这款(GTA LCS) 推荐给所有拥有 PSP 的玩家、祝大家在自 由城中玩得愉快。

# THE ENERGY

临近年末、各常机上的大作也开始新新多了起来 当天家拿到这辑《常机王SP》的时候、《各克人EXE6》和《宋尼克 冲刺》下大作应该都已经发售了、这两款游戏都是以让大家玩好一阵子了吧 2月 目 NOS和PSP上都有重头作品推出、其中NOS的《史菜好中动页2》是SE在NDS上的第一款作品、前作在GBA上曾经创下过不估的销量、本作的成绩让人期待 而PSP的《怪物借人 动带版》则是该系列第一次转战室机平台、受关注程度也相当之高。

### 发售表阅读提示

- 1 本发售表信息从左到右依灰为发售日、中文译名、发售厂商、游戏委员会及日美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
  - 2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。
  - 3 除任天堂的日版游戏外,所有日版游戏的价格都不含酒费税。

| (   |        | EBOY ADVANCE             | 4            | -       | Andrew Comments |  |
|-----|--------|--------------------------|--------------|---------|-----------------|--|
|     | 11月23日 | 洛克人EXEB 电脑勇古雷伽           | Capcom       | A - KPG | 4800日九          |  |
|     |        | コーフェンエグゼ6 电脳筒グレイガ        | '            |         | 1               |  |
|     |        | 為克人EXE6 L 脑型法路秘          | Capcom       | A RPG   | 4800日元          |  |
|     |        | ロックマンエグゼ5 电脳論ファルザー       |              |         |                 |  |
| 200 | 11月24日 | 金色卡修) 发情的电击 梦幻双人竞技       | Banpresto    | FTG     | 4800日元          |  |
|     |        | 金色のサインスヘル 表情の电击 トリ ムタッケト | -+ 1. +      |         |                 |  |
|     | 12月 1日 | 超级大金刚3                   | Nintendo     | ACT     | 3800日元          |  |
| Л   |        | ス ハートンキャコング3             |              |         |                 |  |
| Ŧ.  | 12月 8日 | 召唤之夜 铸到物谱 初始之石           | Banpresto    | A • RPG | 4800 H π        |  |
| Т   |        | サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石  |              |         |                 |  |
|     | 12月15日 | 飯終玄]想 v                  | SquareEn x   | RPG     | 4800日元          |  |
|     |        | ファイナルファンクジーIV            |              |         |                 |  |
|     |        | 鸡仔总动员                    | D3 Publisher | ACT     | 4800日元          |  |
|     | :      | チキン・ トル                  |              |         |                 |  |

| 6  | Simil  | endo DS                            |              | //-  |        |
|----|--------|------------------------------------|--------------|------|--------|
|    | 11月23日 | 欢迎來到动物之森                           | Nintendo     | SLG  | 4800日元 |
|    |        | おってよとうかつの森                         |              |      | ,      |
|    | i      | 哈姆太郎 谜之Q 云上的? 城                    | Nintendo     | ACT  | 4800日元 |
|    |        | とつとこハム太郎 ナゾナゾロ 云の上のt 城             |              |      | ,      |
|    |        | 索尼克 冲刺                             | SEGA         | ACT  | 4800日元 |
| N  |        | ヤニュケ ナッシュ                          |              |      |        |
|    |        | 七田式训练 右脑锻炼OS 瞬间胜负1 记忆力             | Interchannel | ETG. | 3800日元 |
| 00 |        | 七田式トレ ユング 右脳鍛炼カノタンOS 願カン形          | 负 记忆力        |      |        |
| CI |        | 七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负 集中力              | Interchannel | ETC  | 3800日元 |
| 年  |        | 七田式トレーニック 右脳銀炼ウノタンDS 瞬カッ菌          | 负) 集中力       |      |        |
|    |        | 七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负1 判断力             | Interchannel | ETC  | 3800日元 |
|    |        | 七田式トレーニック 右腕躍炼ウノタンOS 瞬カン原          | 负) 判断力       |      |        |
|    |        | S MPLE DS系列 Vol 5 网球               | D3publisher  | SPG  | 2800日元 |
|    |        | S MPLE DSシリーズ Vol 5 THE テニス        |              |      |        |
|    |        | S.MPLE DS系列 Val 6 聚会游戏             | D3publisher  | SPG  | 2800日元 |
|    |        | SIMPLE DS , I - X Val 6 THE FI-Y-A |              |      |        |

| 11月24日 | 滑雪小子 聚会                                      | Auus                | SPG     | 4800日元  |
|--------|----------------------------------------------|---------------------|---------|---------|
|        | スノボキッズ バーティ                                  | * * * * * * * *     |         | 3 5 604 |
|        | 泡泡龙DS<br>パブルボブルDS                            | Taito               | PL/Z    | 4800日元  |
|        | 甲虫格斗 锦标製<br>甲虫格斗 ムシーL グランプリ                  | RocketComparay      | FTG     | 4800日元  |
|        | 日本职业麻将棋士会监修 职业麻将NDS<br>日本プロ麻雀棋士会监修 プロになる麻雀DS | Success             | TAB     | 3800日元  |
|        | 超級黒巴斯鱼 动感捕捉<br>スーパープラックバス ダイナミックショット         | Starfish            | SPG     | 4800日元  |
| 11月26日 | 哈里波特与火焰杯<br>ハリー・ボッターと炎のゴブレット                 | EA                  | ACT     | 4800日元  |
| 12月 1日 | 史薬姆总动员2 大战车与尾巴团<br>スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车と    | Square Enix<br>しつば倒 | A - RPG | 4990日元  |
|        | 口袋棒球8<br>パワブロケンボケットB                         | Konami              | SPG     | 4980日元  |
|        | 龙珠Z 舞空烈战<br>ドラゴンボールZ 舞空烈战                    | Bandai              | FTG     | 4800日元  |
| E .    | 超級被球DS<br>スーパーモンキーボールDS                      | SEGA                | ACT     | 4800日元  |
|        | 幸运之屋 激萌训练<br>らき☆すた 萌えドリル                     | 角川书店                | ETC     | 4800日元  |
|        | 美丽祭师二人組OS<br>ふたりはブリキュア マックシャート DANZENI       | Bandai              | ACT     | 4800日元  |
| 12月 8日 | 甲虫王者 通往冠军之路 DS<br>甲虫王者ムシミング グレイテストチャンビオ:     | SEGA                | RPG     | 4800日元  |
|        | 牧场物語 精灵驿站 女生版<br>牧场物語 コロボックルステーション for ガール   | MMV                 | SLG     | 4800日元  |
|        | 马里奥賽车DS<br>マリオカートDS                          | Nintendo            | RAC     | 4800日元  |
| 12月15日 | Crokect DS 天空的勇者们<br>コロッケ DS 天空の勇者たら         | Konami              | A • RPG | 4980日元  |
|        | 哈罗机器人 行动<br>ハロボッツ アクション!!                    | Sunrise             | A - RPG | 4800日元  |

| 11月23日 | 牧场物语 中秋満月 男孩版&女孩版<br>牧场物語 ハーベストムーン ボーイ&ガール          | MMV               | SLG | 4800日元  |
|--------|-----------------------------------------------------|-------------------|-----|---------|
| 11月24日 | FIFA06<br>FIFA06                                    | EA                | SPG | 4800日元  |
|        | 狂热嗅動弾動2<br>ぶよぶよフィーバー2                               | SEGA              | PUZ | 4800日元  |
| 11月29日 | 机关<br>Tokabat                                       | Tecmo             | ACT | 29.99美元 |
| 12月 1日 | 怪物猎人 携帯版<br>モンスターハンター ボータブル                         | Capcom            | ACT | 4800日元  |
|        | 古惑狼 赛车世界<br>クラッシュ・パンディケー がつらゃんごワールド                 | Vevendi Universal | RAC | 4800日元  |
| 12月 8日 | 激·战国无双<br>激·战国无双                                    | Koei              | ACT | 5280日元  |
|        | 潜龙课彩Acid2<br>METAL GEAR ACID2                       | Konami            | TAB | 4980日元  |
|        | <ul><li>最强 东大将棋 携帯版</li><li>最强 东大将棋 ポータブル</li></ul> | 每日Communication   | TAB | 供价未定    |

1古福弁志&3DM - S翼

**VOL.29** 

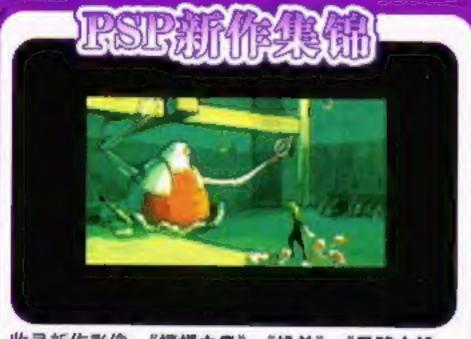
01 GBA#### 02 NDS新作集船 05 PSP66-08 04 到作置 一(分价而生)勿野能能(下 05 热血量器 一《经完人自然目》 加南水小风》 伊鲁BOSS方法第录 《全国意物》於头成分 00



收录新作影像:《趙級大食曆3》,《量終幻想IV》,《口養妖怪不 可思议迷宫 赤之教助队》、《哈利·波特与火焰杯》等游戏。



收录新作影像。《众乐乐大全》、《马里奥赛车DS》, 《银河战士 Prime 猎人》。



收录新作影像,《福福之岛》。《机关》。《星球大战 前线》,《自由奔跑》,《EXIT》。



———《洛克人 EXE5 加内尔小队》秒系 BOSS 方法演示 继上次《布鲁斯小队》的秒杀演示后、这次让我们 看看原作者在另一个版本中的精彩表演吧





历经艰辛的主人公终于真正和女友走到 让我们看看游戏中的主人公是如何为大家诠释什么叫作爱情的吧!



这里并非上演神话 の

# 看冒頭多得大奖

尤娜挂饰手机绳 《FFX》金属封面笔记本

纪念奖

奖品: 四款精美奖品 随机抽取





游戏主题「恤

只要在2005年12月16日前(以邮报时间为准)剪下本桶"拿门人SP"栏目中241页中右下角的印花 并贴在信封青蚕或明信片青面。寄至"兰州市邮政局东岗1号信箱《家机王》读者服务部收、邮编730020" 您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《穿机王SF》第3144上公布、敬请关注。

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王 **Sp** 30

# THE KING OF POCKETGAMES 12月11



全国上市

游戏主题台历



### 口袋光环

更多精彩掌机游戏影像, 敬请关注口袋光环

### 劲作攻略套餐

EXE6 (GBA) 路易RPG2 (NDS) 员2 大战车与尾巴团 (NDS) 携帯版 (PSP)

vol.30

敬请期待 ……更多精彩



ISBN 7-88488-573-5









只要购买《拿机王SP》,就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及 刚刚上市的神游micro,每號都有大奖送出,每號都有懷喜给你!第30號将 公布28號中奖名单。

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品